MANGA

CONCURSOS - PÓSTER - CARÁTULAS - CÓMICS - NOTICIAS - INTERNET - HENTAI - HUMOR - J-POP - ¡Y MUCHÍSIMO MÁS!

AÑO 3 - NÚMERO 19 - INCLUYE CD-ROM

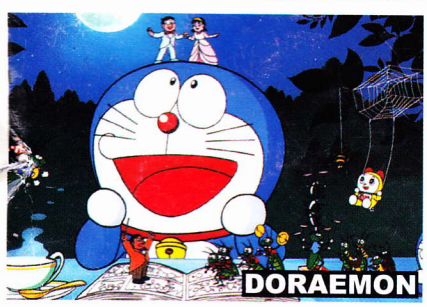
Minami

LA REVISTA DE MANGA PARA MENTES MADURAS

795 PTAS - 4,78 €

POKÉMON 3

LAIN


DORAEMON

CAPITÁN TYLOR

A FONDO

Detective Conan

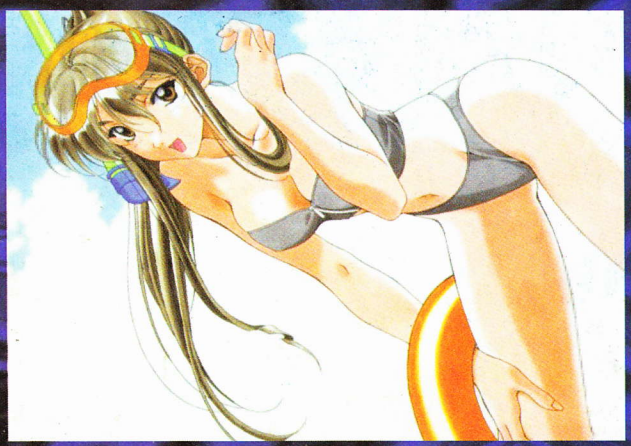
¡TE REGALAMOS CINTAS Y DVDS DE DETECTIVE CONAN Y LAIN!

8 414090 223881 00019

3D y ANIMACIÓ
ARENA
SHIRASE
READY!
TOP COMICS
HENTAI
DOKAN
MINAMI
DVD MAGAZINE

¡¡VACACIONES!!

¡BASTA YA!



El manganime, la última frontera. Estos son los viajes de la nave estelar Minami, en una misión que durará varios años destinada a lograr lo que ninguna otra revista ha logrado antes... uy, no, que así ya empecé en el número 14.

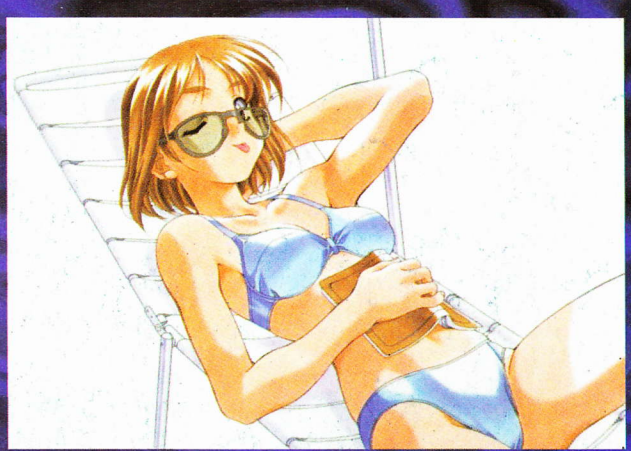
Es que estamos en agosto, mes de vacaciones por excelencia, y el calor causa estragos. Sin embargo, aquí estamos nosotros dispuestos a ofreceros, un mes más, vuestra ración de manganime (je, en realidad para nosotros es junio, y nuestro verdadero mes de vacaciones real es el que viene, a saber cómo repercute eso en el correspondiente número de Minami...).

Es decir, que tengáis mucho cuidado de no mojar la revista en la playa o piscina (o bañera, que no todos podemos irnos de vacaciones -sigh, pero en fin, tengo una bañera muy grande-), que todos sabemos la slurrrrp maravillosa costumbre que tienen las niñas de destaparse en estas fechas y claro, los ojos se van para un sitio, las manos para otro... y luego pasa lo que pasa, que la revista acaba empapada. Así que nada, mucho cuidadito, que ya sabéis que en realidad es un arma del diablo con la que pretendemos lavaros el cerebro y convertiros en psicópatas asesinos y debe tratarse con cuidado.

Además, aprovechad y descansad mucho que se avecinan novedades en el mundillo, y es que pronto el apartado de manga, el más abandonado, va a sufrir un renacimiento como hacía tiempo que no se veía en este país. Mirad los previos en las noticias, mirad (hablando de noticias, decir que la película de Sakura y Jin Roh saldrán bajo el sello de Jonu Vídeo, ya os daremos más datos en el próximo número, que ahora no hay espacio y además no es aquí donde se debe comentar algo así). Porque el anime sigue gozando de buena salud. Con sus altibajos, como siempre, pero manteniéndose, y si no mirad por ejemplo el canal Fox Kids, un canal destinado a niños de 4-12 años en cuyo horario prime time destacan por méritos propios (bueno, algunas no) series japonesas como Pokémon, Digimon, Sailor Moon o Dragon Ball GT. Así que tranquilos, que payasos con ganas de destacar habrá siempre, pero cuando algo gusta (y tiene tirón y mueve dinero) los ignorantes ya pueden decir misa, que ese peligro público va a seguir en antena.

Pasando a los ya típicos temas editoriales, con el cierre de Más Manga (sí, no me lo preguntéis más, esa fue la revista que tuve que cerrar en cuanto me ascendieron. El motivo el lógico) algunas cartas de sus lectores se quedaron colgadas, así que se han transferido a esta revista pues, al ser la más vendida, es la que más posibilidades tiene de ser también leída por las compradoras de la primera y que así su propósito (normalmente que su dirección o dibujo fuera publicado) se vea cumplido.

Y por cierto, recordad que todavía podéis votar para ver quiénes entrarán en la casa en la segunda edición de Gran Hermanotaku. La lista se incluyó en el CD del número anterior (lo digo porque creo que en éste por un descuido no ha entrado), y también tenéis información actualizada puntualmente en la web www.granhermanotaku.com



Poco más, que con este calor no se puede trabajar. El mes que viene más (espero, que con esto del verano y que el mes número que viene es un semi-especial ya no sé...).

El manga no es peligroso
La ignorancia sí lo es

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

ドカン
DOKAN
ARES
INFORMATICA S.L.
REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

Minami

AÑO 3 - NÚMERO 19

ÍNDICE

Minami 19

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Alessandra Moura, Alex Mateo, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Irma Page, Manuel Robles, Mike Sánchez, Lady Andromeda, Miguel Romero, Jesús Muñoz, CJ González, Paco Benítez, Isabel Lozano, Mila Diana, Jaime Munuera, Jimina Sabadú, Marta Munuera, Chizuru, Iván Oro, Lidia Núñez, Joan Fuentes, Paco Hernández, Charo Felipe, Marc Perelló

Dibujantes: Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, José Manuel Fuster, Cristina Ortega

Corrección de textos: Lidia Núñez, Raúl Ruiz y Lázaro Muñoz

Soporte logístico y moral: Isabel Lozano

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado

Diseño y maquetación: LM Software

Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda. Mare de Déu de Monsterrat 2. 08970. San Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 933734470.
Administración: Rosana Jiménez y Noemi Solero
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Printone S.A.
Duplicación CD´s: Alpha S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución en México: Alejandro Flores
Distribución Tiendas Especializadas: SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 373 44 70
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

- Portada: Detective Conan, por Rafael Vázquez
- Editorial 3
- Sumario 5
- Noticias 6
- Salones y Eventos 10
- Detective Conan 12
- Historias Cortas de Gosho Aoyama 16
- Dragon Head 17
- Lain 20
- Doraemon 23
- El irresponsable capitán Tylor 24
- Pokémon 3 30
- Sakura 31
- Tomb Raider 33
- Ranma ½ 36
- Hentai 40
- Viaja a Japón y no te pierdas 42
- Desde el otro lado... 43
- La Opinión de Lázaro 44
- La Opinión de los Lectores 46
- ¡Esto es Greenwood! 48
- Desde la Torreta de Mazinger Z 49
- Laboratorio Científico 50
- Internet 52
- J-POP 54
- Top 30 56
- La moda en el manga 57
- Pasatiempos 58
- Concurso de Cómic Minami 60
- Cursillo de dibujo 61
- Correo 62
- Instrucciones del CD 66

SPECIAL THANKS TO

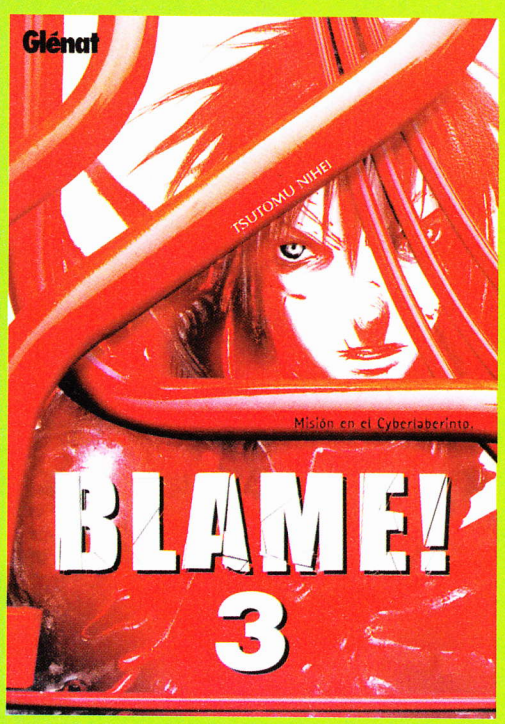
VIZ Pioneer www.pioneer-ent.com BANDAI entertainment
ADV FILMS ©A.D.VISION, INC.
ARAIT MULTIMEDIA, S.A.
manga films
CENTRAL PARK MEDIA
RIGHTstuf
FOX KIDS
Selecta Visión

Todas las imágenes de *Lain* son © 1998 TRIANGLE STAFF / PIONEER LDC., todos los derechos reservados. Todas las imágenes de *Detective Conan* son © Manga Films, todos los derechos reservados. Todas las imágenes de *Captain Tylor* son © Rightstuf.

El verano es siempre sinónimo de sequía general para todos, hasta de novedades en España. Pero ahí tenemos a nuestros ¿amigos? de las editoriales batallando para evitar que eso suceda.

Empieza Planeta, que edita **Nausicaä, Del Valle Del Viento Nº 3,** 176 páginas en B/N de *Miyazaki*. Por otro lado siguen sacando los números más rentables de toda la línea, y los que posiblemente sostengan el peso de la misma (por las ganancias, digo), son: **Pokémon Anime Cómic** 4 de 6, 32 páginas, a 350 ptas; **Digimon: El Manga Nº 3** 28 páginas, *Caramel Mama / Yabuno Tenya*. Y claro, el **I"S** Nº 27, 80 páginas. B/N de *Masakazu Katsura* (emprendemos la recta final con los 6 últimos números de este fabuloso manga del gran *Katsura*, una obra que ha marcado toda una época para bien y para mal por 595 ptas). Y **Pokémon Fanbook** Nº 6, 64 páginas por 595 ptas. Otras novedades que salen son: **Somos Chicos De Menta** 9 de 16, 64 páginas de *Wataru Yoshizumi* a 395 ptas.

Y por la Editorial Glénat Línea Manga, a finales de este mes deberían aparecer **Card Captor Sakura 4**, **Blame! 3** y **Rurouni Kensin 18**. Como novedad, **Dragon Head**.



Pero en Glénat nos tienen reservadas varias sorpresa, y es que, a menos que el cielo caiga sobre nuestras cabezas, a finales de año presentarán en nuestro país **Love Hina**, el manga que amenaza con hacernos olvidar a *Katsura*. Pero he dicho varias, así que confirmamos que **Saint Seiya** (**Los Caballeros del Zodiaco**) y **Zetsuai** serán definitivamente publicados por esta editorial (en principio para el salón del manga de Barcelona), lo que unido a la publicación también para esas fechas de **Ranma ½** en tomos (dos tomos mensuales, a saber uno con el material nuevo y otro con el que ya publicó Planeta en su día, es decir, que primero aparecerán los tomos 1 y 18, al mes siguiente el 2 y 19, luego el 2 y 20, y así sucesivamente...) hacen que este salón del manga de Barcelona se presente como muy interesante (por cierto, tendrá lugar el último fin de semana de octubre donde siempre, en la Farga de Hospitalet días 26 a 28-). Para los ansiosos, decir que los tomos serán en el mismo formato que los de **Kenshin**, es decir con sobrecubierta y portadas originales japonesas (de hecho, el diseño es prácticamente igual, aunque tendrán que reconstruir los fondos de las imágenes). Partirán del material retocado francés, pero traducirán de nuevo directamente del japonés (lo hará *Marc Bernabé*, quien ya ha demostrado su buen hacer y quien sigue demostrando su profesionalidad al haberse puesto en contacto con diversos medios uno de ellos nosotros- para conseguir cuanta más información mejor y hacer un trabajo impecable). 1.200 pelas el tomo, con 192 páginas cada uno.

En el lado negativo, decir que parece haber una especie de guerra entre las editoriales, y los que de momento se han llevado la peor parte son los chicos de Mangaline Ediciones, que han pagado la novatada y que ven reducirse su abanico de títulos en cartera (**Love Hina** lo editará Glénat y **Vagabond** Planeta), aunque mantienen que publicarán **Bersek**, lo cual ya es mucho.

Y hablando de editoriales, tenemos una nueva que poca gente se esperaba (ya nos dejan decirlo), que es... ¡Selecta Visión! Sí, en este salón del manga se lían la manta a la cabeza y sacan el manga de **Mazinger Z** (13 tomos) y... ¡**Golden Boy** (12 tomos)! ¿Que por qué me alegra tanto este último manga? Pues porque... ¡vendrá acompañado del anime! **Golden Boy**, las 6 OVAs que NADIE debería perderse llegarán por fin a nuestro país de forma legal. Es una MUY buena noticia (y esta nueva editorial podría no ser la única, avisados estáis).

También sacarán, aunque todavía no hay fecha (podría ser el año que viene o el próximo mes) **Blue Submarine 6** y OVAs de **City Hunter**).

Aunque la sorpresa del mes nos la han dado los de SAV (los que editan las cintas de **Pokémon** y **Digimon**) anunciando que van a sacar la primera película de **Card Captor Sakura** y, agárrense los machos, **Jin Roh**. No sé quién lleva el sector manga de esa empresa, pero desde luego algo de idea tiene el tipo. Os mantendremos informados.

Ya que estamos con el anime, recordar que si cumplen su palabra los de Canal + repondrán **Rurouni Kenshin** a partir del 17 de julio. Y hablando de canales de televisión, recientemente el defensor del espectador de Radio Televisión Andaluza defendió la creación de un programa juvenil en la cadena de dicha comunidad en la que tengan cabida todas esas series que sin duda atraen y gustan a un importante número de jóvenes. Qué decir que cosas como estas declaraciones te alegran el día, y sólo podemos pediros el mismo apoyo que el propio defensor ha solicitado. Cuanto más apoyo mejor. Escribidle para apoyar a **defensor@rtva.es**

Ahora tocaría comentar las novedades de Locomotion, pero las tenéis en el CD, así que nos ahorraremos el espacio que pese a ser agosto vamos cargaditos. Aunque, para los que no tengan ordenador, adelantar que a títulos como los ya sabidos de **Power Dolls - Suikoden, Saber Marionette R, Ellcia, City Hunter, Virgin Fleet, Macross** o **Akira** se unen las novedades del mes: Una maratón de **Blue Seed** y una película de **Dirty Pair**.

En cuanto al canal Buzz, a partir del 30 de julio a las 22:30 se reestrena **City Hunter 3**, así que atentos los vídeos.

Pasando a otros temas, tras terminar **Imadoki!**, *Yuu Watase* (**Fushigi Yuugi**, **Ayashi no Ceres**) vuelve a la carga con **Arisu 19th** (**Alice 19th**), estrenada en el número 14 de la revista Sho-Comi. *Alice* es una estudiante enamorada del mismo chico que su

ADIÓS A NITRO

Hola compañeros Otakus. Tenemos una mala noticia que daros: en Julio, NITRO tocará a su fin en versión radiofónica.

Después de nueve maravillosos, eróticos y lubricantes meses de programa en Onda Cero/Radio Salud, nos vemos en la obligación de romper nuestro millonario contrato con dicha empresa. Y de paso asesinar por la espalda a la versión radiofónica de nuestro hijo (ahora empezareis a entender por qué ya no se incluían los programas en los CDs).

La cosa, que no es tan mala como parece, es que el pasado mes de mayo (no te quites la faja... digo, el sayo), coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona (donde aparte de ligar mucho también curramos) recibimos una suculenta y billonaria oferta de Radio Nacional de España. Esa oferta era mucho mejor que lo que tenemos (teníamos) con Onda Cero/Radio Salud: Más audiencia (Cataluña, Andorra, Valencia, parte de Baleares y parte de Aragón), posibilidad de hacer radio para toda España y algo de tele (en un futuro cercano), hacer radio diariamente (NITRO era semanal), un sueldo un pelín (bastante) más alto y la posibilidad de trabajar en una empresa muy pero que muy grande. Radio Nacional es una empresa dependiente de Televisión Española ("semos" la primera) y eso no es moco de pavo.

Esto no quiere decir que abandonemos nuestra faceta friki/otaku... El nuevo programa se llamará: Peti Qui Peti (Traducido al cristiano: Si no te gusta te jodes), se emitirá todos los días (¡¡todos!!), durará tres horas (¡¡tres!!) y, efectivamente, tendrá un alto contenido basado en: cómics, manga, rol, videojuegos (lo mismo que NITRO)... Lo que pasa es que todo eso deberá mezclarse con un poco (no mucho) de información para todos los públicos. Pero vamos, que lo importante seguirá: seremos un programa basado en la cultura basura, ésa que nos encanta a todos. Con la ventaja de que ahora todo será más largo (de duración, mal pensados) y nos podrá escuchar más gente. Cambia el nombre, cambia la emisora y cambian algunos miembros del show: Vanesa (la maciza de Vanesa) nos abandona. Ahora la chica juega con abogados y pasa de los locutores. "Mucha suerte guapa".

Tenemos pensado volver al Salón de Manga (y al del cómic), seguiremos montando pollos y liando a los fans de la cultura basura (que son nuestra gente). Pero la gran pregunta que España entera se formula: ¿Está muerto NITRO? No, la respuesta es no. NITRO no está muerto, al contrario... Está más vivo que nunca. Dejamos de ser un programa de radio que se emite en la radio y ahora seremos un programa de radio que exclusivamente se oirá en Internet (y en las revistas de Ares Informática para poder llegar a toda la gente que todavía no tiene internet).

Cada semana nos meteremos en un estudio para grabar de manera exclusiva un show que se colgará (qué mal suena eso) en uno de los portales jóvenes más potentes de la red (pronto diremos cuál es), y se plasmará en los CDs de Minami y Shirase (si Lázaro y Miguel quieren).

También tenemos pensado seguir con nuestros artículos en sendas revistas, y claro está, todo ello bajo el nombre de NITRO. Resumiendo, que NITRO deja de oírse en radio pero no de existir y que además tendrá un hermano pequeño... Más grande, largo y potente (que igual se lo come con patatas). El nuevo programa tendrá mucha música, gags, imitaciones, llamadas cachondas y muchas (muchísimas) tías con poca ropa.

Que Vanesa se marcha pero nosotros hambre no pasaremos. Desde aquí queremos mandar un abrazo infinitamente grande para toda la gente que creyó que NITRO merecía ser escuchado, en especial a la peña de Onda Cero/Radio Salud por abrir la primera puerta. Luego ya estarían editoriales, tiendas, etc, con los que pensamos seguir colaborando de manera intensa y diaria. Gracias a ese par de elementos peligrosos, Lázaro y Miguel, y a la gente de Comicvia por tantas patatas y tanto whisky. Y gracias a vosotros queridos/as lectores (u oyentes) que con vuestras bragas usadas inundáis nuestros buzones cada mes. Ahora si tenéis la suerte de vivir en: Cataluña, Valencia, Baleares, Aragón o Andorra... Nos podréis escuchar cada día... Y el resto cada semana en la red y cada mes en las dichosas revistas. ¿Está todo claro?

Para dudas y consultas nitroshow@hotmail.com. ¿Fale? Pues lo dicho. Felices vacaciones (vacaciones santillana...), nos leemos el mes que viene, misma hora, mismo sitio... Este mes, es un pelín más corto pero es que no damos para demasiado más (y es que me espera un vuelo destino Amsterdam, y no llego nenes). Un abrazo de los locutores más pillados para los otakus más chachis del planeta. Bye julais.

Alex & Jordi (muertos y resucitados)

TOP TEN

Como de costumbre, aquí tenéis el Top Ten del mes de Junio de la librería Akira Cómics de Madrid.

TOP TEN MANGA

1º.- I"s
2º.- Rurouni Kenshin
3º.- Nausicaa
4º.- Card Captor Sakura
5º.- GuruGuru Revista
6º.- Somos chicos de Menta
7º.- Minami Revista
8º.- Hentai Revista
9º.- Blame!
10º.- Utena

TOP TEN COMIC BOOKS

1º.- X-Men
2º.- Rising Stars
3º.- Inhumanos
4º.- X-Men :Hijos del Atomo
5º.- Lobezno
6º.- X-Men: Reedicion Semanal
7º.- Spiderman
8º.- Spawn
9º.- Batman: Largo Halloween
10º.- Superman: Cuatro Estaciones

hermana mayor. Pero un día, *Alice* se encuentra con un conejo y...

Sega y Red Company han presentado los nuevos productos **Sakura Taisen** en el hotel Imperial de Tokio, entre ellos tres juegos más y una película de animación en cines. La fecha seleccionada para comenzar a emitir esta esperada producción ha sido el 22 de diciembre, perfecta para verla si estamos por allí de vacaciones.

Tokyopop (*aka* Mixx) acaba de anunciar que ha adquirido los derechos de los dos populares shoujo manga: **Marmalade Boy** y **Kodomo no Omocha** (**Kodocha**). Aunque los fans no tienen demasiado para celebrar puesto que Mixx ya ha comenzado a meter la pata incluso en la introducción del manga. Primero la protagonista es *Miki*, luego *Arimi*, y el manga se basa en *Arimi* sufriendo porque los dos chicos que la gustan son amigos entre ellos.

Masami Kurumada ha vuelto a la editorial Shueisha, por lo que se ha vuelto a reeditar el manga de **Saint Seiya** en Japón. Y ya corren rumores bastante fiables de la adaptación al anime de la saga de *Hades*, aprovechando para explicaros el vídeo que había en el CD del número anterior. Fue una animación realizada por aficionados franceses para "presionar" a los japos a realizar una verdadera adaptación de la saga al anime. Pues con aficionados así que los profesionales se echen a temblar...

Otra serie que va a ser llevada a la animación: **Baki**. Lleva cuatro tomos por la editorial Akita Shoten y va a salir en forma de serie de televisión

Y otra continuación, esta vez del manga **Hokuto no Ken**. Se llama **Souten no Ken** y, en fin, todavía no sé de qué va esta parte ^ ^... Sólo que familiares de *Ken* hacen aparición ^ ^

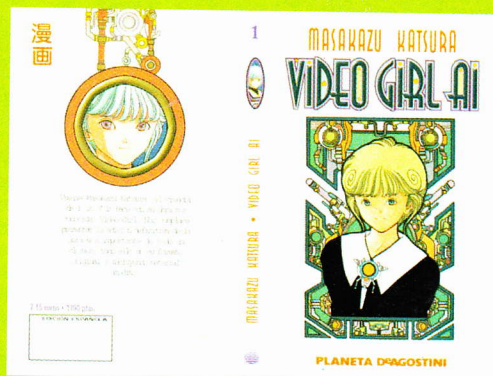
Y para el que todavía no conoce al **Captain Tsubasa**, pues decir que ya ha llegado a Europa... Es decir, que en la nueva parte que se ha empezado a publicar de esta serie y que os anunciamos hace un par de meses nos encontramos con un *Tsubasa* que juega en el Barcelona, y los demás conocidos repartidos en los equipos europeos. Desde luego esta es la etapa de **Tsubasa** que nos toca más de cerca...

Angel Heart, la continuación de **City Hunter**, acaba de salir en Japón. Empezando la historia con la muerte de *Kaori* (qué trauma), quien donará su corazón a una asesina... En fin, creo que *Ryo* tendrá que vigilar de cerca que no ensucie el corazón de su *Kaori* con actos delictivos... ^ ^ La serie por lo que se ve es más madura y seria que la anterior parte.

Rumiko Takahashi vuelve a retomar su manga **One Pound Gospel**. Ese manga semipublicado por Planeta hace ya tiempo parece que pronto encontrará final, pues según la autora, vuelve para acabar lo que empezó.

Chizuru

PD: La sección SMS no cabe este mes, el próximo será.



Nota especial Lain

Problemas de última hora nos han impedido ponerlo donde correspondía, pero enviando el cupón del *Concurso Detective Conan* también podréis ganar DVDs y VHSs de *S.E. Lain* cortesía de Selecta Visión

NOVEDADES PLANETA

MIS RECUERDOS DEL INSTITUTO
Guión y dibujo: Megumi Mizusawa
Comic-books de 48 y 64 páginas más cubiertas. Los números 1 a 5 tienen 64 páginas. El número 6 tiene 48 páginas.
Serie de 6 números. P.V.P.: 400 ptas./2,40 euros
Todo empezó con Marmalade Boy - La familia crece. El éxito de esta serie, con sus historias de amor, ha logrado que casi toda la obra de su autora, Wataru Yoshizumi, se publique en nuestro país. Pero ya era hora de probar con otros autores. resentamos este mes dos productos de una misma creadora, muy en la línea de Marmalade Boy. Se trata de Megumi Mizusawa, la "madre" tanto de Mis recuerdos de instituto como de Caramel Diary.

CARAMEL DIARY
Guión y dibujo: Megumi Mizusawa
Tomo de 192 páginas más cubiertas. Formato 11,1 x 17,7 cm.
Número único. P.V.P.: 990 ptas./5,95 euros
Otro título de Megumi Mizusawa, continuadora de la "escuela" creada por Wataru Yoshizumi, la autora de Marmalade Boy - La familia crece, Somos chicos de menta y Solamente tú. Caramel Diary, la historia de una chica que quiere ser dibujante de manga, es una historia de un único volumen que pone la guinda a la miniserie e la misma autora que también lanzamos este mes: Mis recuerdos de instituto.

FÉNIX
Guión y dibujo: Osamu Tezuka
Biblioteca manga de 80 y 96 páginas más cubiertas. Los números 2, 4, 8, 9 y 10 tienen 80 páginas. Los números 1, 3, 5, 6, 7 y 11 tienen 96 páginas.
Serie de 11 números. P.V.P.: 690 ptas./4,15 euros
Ha costado, pero Adolf se ha convertido en un éxito de ventas en nuestro país, como demuestra la reedición del primer número que hemos llevado a cabo recientemente. Ahora, presentamos la obra favorita de su autor, Osamu Tezuka, el cual dedicó varios años de su vida para realizarla. Dada la mayor popularidad de este título, también hemos escogido un formato más popular para su publicación. La primera obra de Tezuka en Biblioteca Manga.

SANDLAND
Guión y dibujo: Akira Toriyama
Tomo de 224 páginas más cubiertas. Formato 11,1 x 17,7 cm.
Número único. P.V.P.: 1.190 ptas./7,15 euros
La obra más reciente de Akira Toriyama, creador de Dragon Ball, Doctor Slump, Kajika, Cowa!, Teatro Manga y muchas más. Un volumen completo para aquellos que han disfrutado de las anteriores series de este autor cuyo genio no conoce límites. Lectura oriental.

ILUSTRACIONES DE MASAKAZU KATSURA
Guión y dibujo: Masakazu Katsura
Tomo de 224 páginas más cubiertas. Formato 21,0 x 29,0 cm. Encuadernación tapa dura cosida con lomo redondo y sobrecubierta.
Número único. P.V.P.: 3.985 ptas./23,95 euros
Masakazu Katsura ya es conocido de sobras en nuestro país gracias a obras como I"s, sus Historias Cortas, Video Girl Ai, DNA2 o Shadow Lady. Y si hay algo que convence a todos por igual en este autor es, sin duda, su capacidad como dibujante e ilustrador. En este libro a todo color, los aficionados podrán ver una recopilación de su obra gráfica para la mayor parte de sus obras mayores, además de alguna que otra historia a color, una entrevista con el Katsura y varios homenajes de autores tan conocidos como, por ejemplo, Akira Toriyama. El complemento ideal para la colección de I"s, recién finalizada en nuestro país. Lectura oriental.

VIDEO GIRL
Guión y dibujo: Masakazu Katsura
Tomos de 192 páginas más cubiertas y sobrecubiertas. Formato 11,1 x 17,7 cm.
Serie de 15 números. P.V.P.: 1.190 ptas./7,15 euros
Vuelve Masakazu Katsura, el creador de I"s, recién finalizada. Y lo hace con su obra más conocida: Video Girl. Nos complace presentar la edición definitiva de la obra más importante de todo un clásico, todo ello en su formato original, con sobrecubierta, y material inédito. Un complemento perfecto para el libro de ilustraciones de Masakazu Katsura que también presentamos este mes.

MONSTER
Guión y dibujo: Naoki Urasawa
Biblioteca Pachinco de 96 y 112 páginas más cubiertas. Los números 6, 8, 14, 16, 18 y 20 tienen 96 páginas. Los números 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17 y 19 tienen 112 páginas. Serie abierta. P.V.P.: 690 ptas./4,15 euros
Sólo hay un manga que gane casi cada año en Japón el premio, votado por profesionales, al mejor manga del año: Monster, de Naoki Urasawa. En Monster, lo que empieza como un manga de médicos, pronto se convierte en un thriller.

EL ALMANAQUE DE MI PADRE
Guión y dibujo: Jiro Taniguchi
Biblioteca manga de 96 páginas más cubiertas.
Serie de 3 números. P.V.P.: 690 ptas./4,15 euros
Jiro Taniguchi es un valor seguro, a pesar de que su obra apenas ha sido publicada en nuestro país. En El almanaque de mi padre, el autor nos presenta a un personaje que, tras la muerte de su padre, del que se había distanciado desde hacía años, poco a poco va reconstruyendo una imagen más completa y compleja del mismo, como un hombre completo. Poco a poco, el personaje irá descubriendo lo erróneo de sus sentimientos? Con El almanaque de mi padre y Monster, iniciamos una nueva colección de mangas con una orientación más adulta de lo habitual. Descubre por qué.

TRIGUN
トライガン
EN UN PLANETA LEJANO, UN SOLITARIO PISTOLERO LLEVA LA DESTRUCCIÓN ALLI POR DONDE PASA.
LAS AVENTURAS DE UN FORAJIDO VALORADO EN 60.000 MILLONES DE DOBLE-DÓLARES
VHS
VOL. 1 de 9
PVP REC. 1995 PTAS.
SALIDA 25 de abril
TERRESTRIAL DEFENSE CORP.
DAIGUARD
VOL. 1 de 9
PVP REC. 1995 PTAS.
SALIDA 25 de abril
Si te gustaron Mazinger Z, Getter Robot y Evangelion... ¡No te pierdas este homenaje definitivo al género de los Super Robots!
©1999 XEBEC. Victor Entertainment / Sotsu Agency. TV Tokyo.
Calle Diputación nº37. Local 7B, 08015 - Barcelona. www.selecta-vision.com
Selecta Visión
DYNAMIC IBERIA
℗ 2001 SELECTAVISION s.l./DYNAMIC IBERIA, una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón), y miembro de Dynamic Group of Companies (Europe). Under Exclusive License From ADV Films Inc.

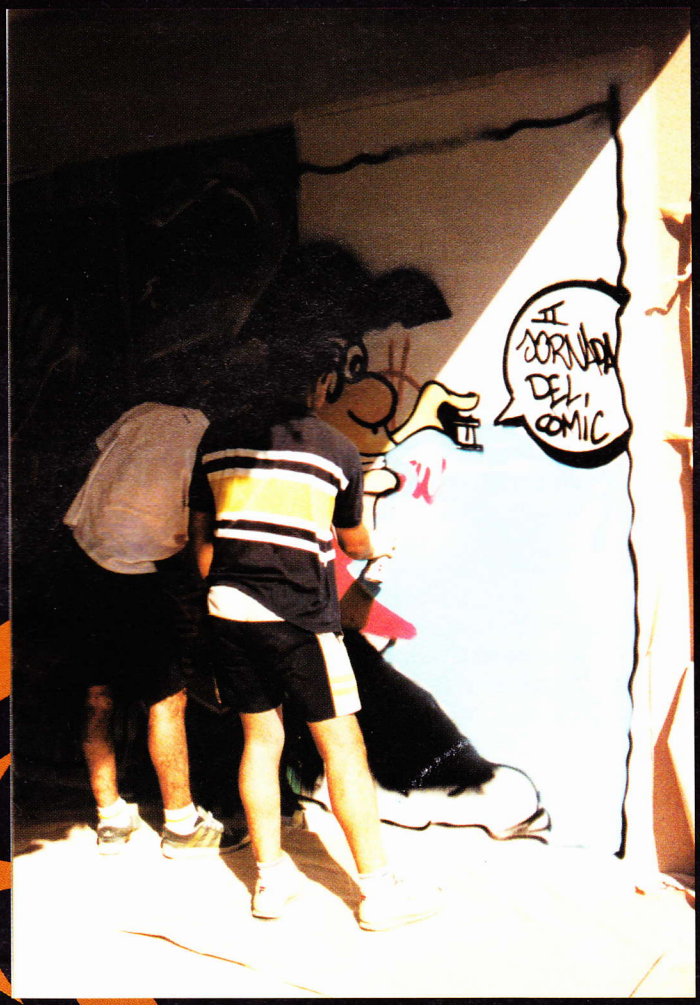
leganes

Los pasados días 1, 2 y 3 de junio tuvieron lugar las **segundas Jornadas de cómic, anime y cultura japonesa** en el Centro Cultural Las Dehesillas, un edificio perteneciente al Ayuntamiento de la ciudad madrileña, que cedió las instalaciones a la Asociación Cultural Shinsen, que fueron quienes organizaron el evento.

La inauguración tuvo lugar el viernes por la tarde, con la asistencia de los humoristas gráficos *Gallego & Rey*, para, a continuación, proyectarse la reciente película de *Takeshi Kitano*, **El verano de Kikujiro**. Esta proyección daba también una idea del proyecto de los componentes de Shinsen de no ceñirse exclusivamente al manganime. Así, durante el fin de semana, aparte de la citada película, se vieron proyecciones americanas, como **Batman beyond** o **South Park**, cine japonés de ahora y siempre como **Los siete samuráis**, **The Ring** y, por supuesto, mucho anime, con **Card Captor Sakura 2 - Enchanted Cards**, **Tonari no Yamada-kun**, **Escaflowne The Movie**, **Inu-yasha** o **Love & Pop** entre los platillos más apetecibles.

El entorno era mucho más agradable de lo que uno acostumbra a ver en las Jornadas, ya que el Centro Cultural, de una sola planta, radicaba en torno a un amplio patio donde se situaban los distintos "stands" de venta de merchandising y manganime, destacando con su presencia la puesta de largo de Madrid de los chicos de Mangaline. A la derecha, se tenía acceso a un patio todavía mayor, donde tenían lugar el resto de las actividades lúdicas, es decir, el karaoke, el cosplay y los concursos. Éstos últimos consistieron en un concurso de "Jan Ken Po" (ya sabéis, piedra, tijera o papel), el karaoke y el concurso de disfraces. Curiosamente, ambas actividades no estuvieron todo lo concurridas que podía uno esperarse, aunque los asistentes disfrutaron al máximo de la ausencia de colas para poder cantar a gusto y vestir con sus mejores galas. El domingo fue el día Pokémon por excelencia, ya que se sucedieron un Torneo de cartas y un concurso de imitación de voces de **Pokémon**.

Como suele ya ser habitual, no faltaron los videojuegos en todas sus modalidades y formatos, tanto en red como en máquinas tan sofisticadas como la PS2. Y, por supuesto, los debates, esta vez centrados en dos interesantes temas, uno de ellos, El mundo del fanzine, con la participación de *Mauro Entrialgo*, *Javier Herrainz* y *Juanjo El rápido*, entre otros. Y el otro, el recurrente **Así es el manga**, que, para la ocasión, no contó con sesudos pensadores intentando adivinar el sentido mangaka de la vida, sino que los participantes eran un plantel de los más conocidos mangakas



privilegiada situación, que con el Metrosur a la puerta irá a más y, quizás una más escasa asistencia de público (por lo menos el sábado por la tarde, cuando quien escribe esto asistió), de lo que uno acostumbra a ver en otras jornadas. Desde aquí nuestro ánimo, para esta iniciativa y nuestro aplauso a los organizadores de Shinsen. Y el año que viene, a superar el listón.

Mike Sánchez

Más en Madrid

Getafe - En las fechas en las que escribimos esto (último fin de semana de junio) se están celebrando también en Madrid las Jornadas de Getafe, pero dudamos que nos dé tiempo a meter la reseña en este mismo número. Quizá en el próximo, pues las de Getafe también tienen bastante fama y son una bendición para el aficionado.

ExpoCómic - Dado que el Palacio de los Deportes de Madrid ha ardido, en principio dicho evento se queda sin lugar donde celebrarse. Esperamos que en breve se busque un nuevo emplazamiento para el acto, para que así os podamos avisar con el suficiente tiempo.

nacionales: *Ken Niimura*, *Vanesa Durán* o las chicas del Studio Kôsen, *Aurora* y *Diana*.

Para completar las actividades, se dio un cursillo rápido y acelerado de Go durante el fin de semana, impartido por la Asociación Española de este apasionante juego, se realizaron proyecciones de videoclips y conciertos de una de las pasiones de nuestro director, el J-Pop (*NdL:* ¬_¬). Y tuvieron lugar degustaciones de platillos de comida japonesa, partidas de juegos de rol, un concurso de dibujo rápido de una tira cómica, y una de las más originales y llamativas, la confección de un cómic gigante, del que podéis ver una muestra ilustrando este artículo.

En conclusión, un excelente programa, una muy

DETECTIVE CONAN

Ya hace más de 6 años, en el Weekly Shonen Jump, salió publicado el primer manga de **Detective Conan**. Unos 6 años más tarde, llega el anime a nuestro país de la mano de Manga Films, estando por supuesto basado en el mencionado manga de *Gosho Aoyama*, que con más pena que gloria llegó a nuestro país gracias a Planeta. En cada episodio, nuestro "joven" detective debe resolver un nuevo misterio. Asesinatos, tráfico de armas, secuestros, amenazas... Si aún no eres de la Conanmanía, este es un buen momento para empezar a conocer todos los secretos de **Detective Conan**, que viene cargado de grandes historias y personajes, ¿te lo vas a perder?, nosotros creemos que no, pero por si acaso vamos a intentar convencerte, aunque como ya tuvimos un completo dossier en el número 12, esta vez será algo más corto para no repetirnos mucho. Empezamos con una descripción más que detallada de los personajes.

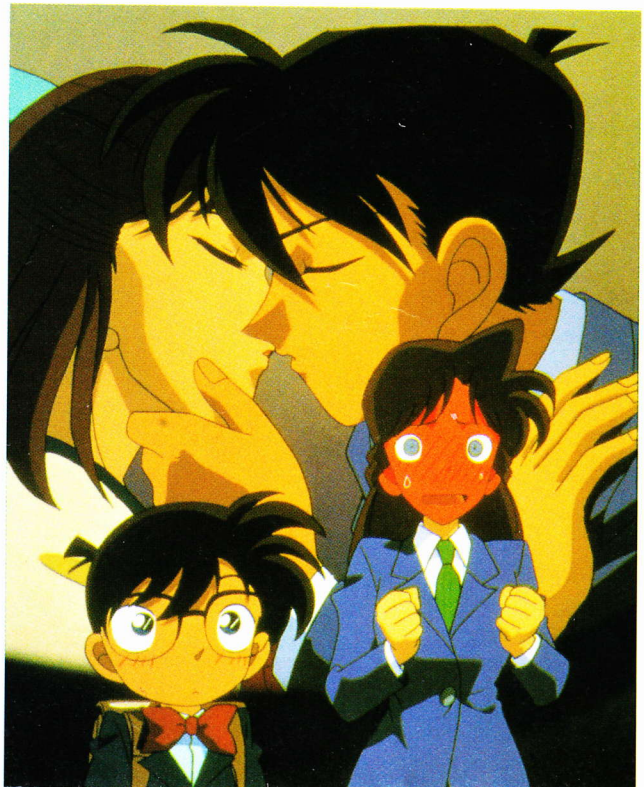
LOS PERSONAJES

Shinichi Kudo es un adolescente enamorado de *Ran Mouri*. *Shinichi*, el detective más famoso de su ciudad, ayuda también a resolver misteriosos casos, la mayoría de ellos asesinatos. Un día, *Shinichi* se despide de *Ran* diciendo "tú sigue, ya te alcanzaré", y aunque *Ran* tiene un mal presentimiento, él se va por otra calle persiguiendo a un misterioso par que había visto en la escena del crimen de su caso anterior. Los dos hombres se dan cuenta de quién es, le golpean y cae al suelo; luego le obligan a tomarse un veneno que creen que le va a matar, pero en lugar de eso, cuando *Shinichi* se despierta, se encuentra en el cuerpo de un niño de unos 6 años. *Shinichi* acude rápidamente al profesor *Agase*, adoptando la identidad de *Conan Edogawa*.

Agase es el típico inventor chiflado tan abundante en las comedias y tal. Es el único que conoce el secreto de *Sinichi/Conan*, y le ayuda con sus inventos para que pueda defenderse en un mundo de adultos siendo como es sólo un niño. Así, mérito de *Agase* son por ejemplo las botas que dotan a *Conan* de una soberbia potencia de patada o la pajarita que le permite modular su voz y resolver los casos en nombre de otros.

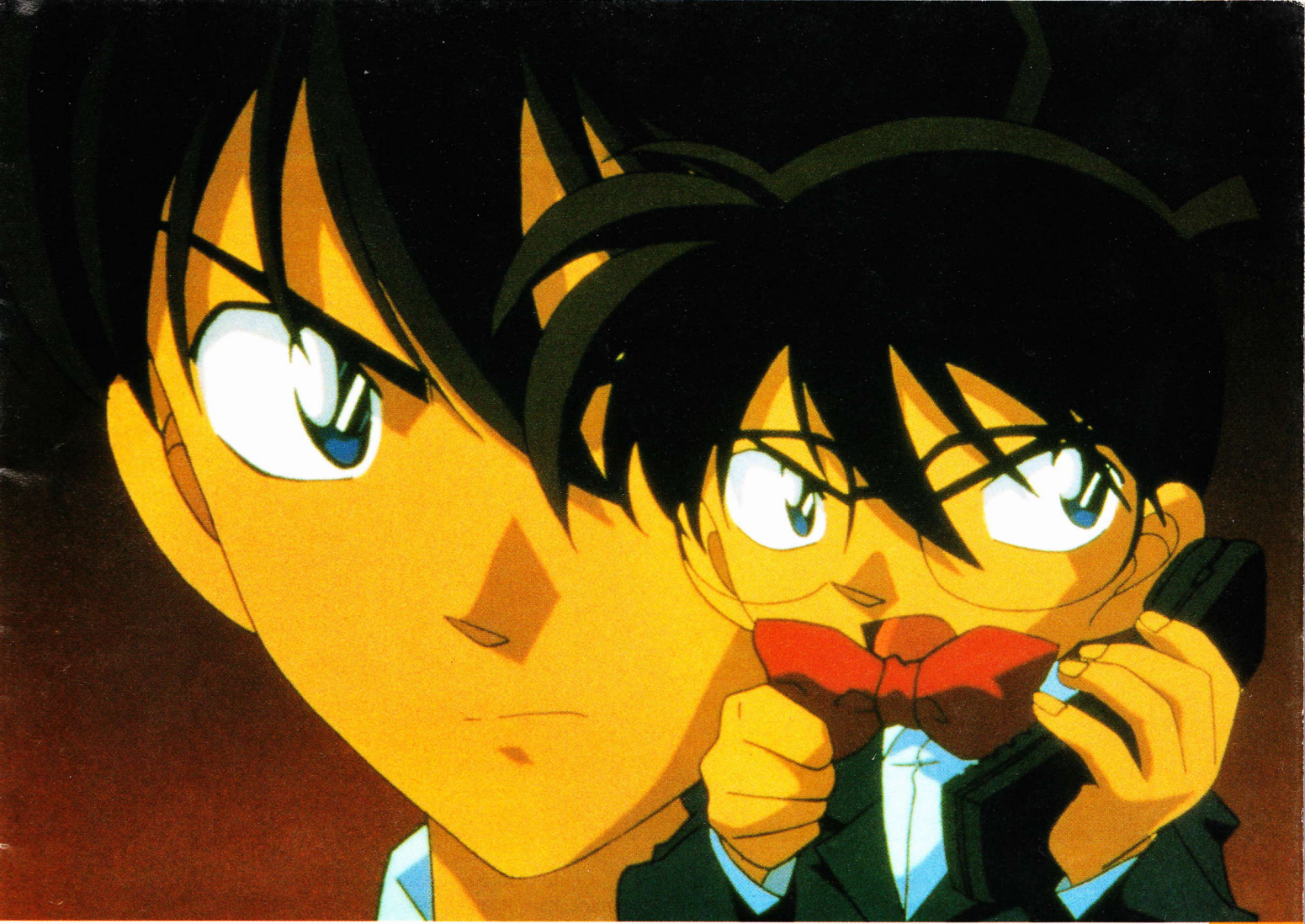
Ran Mouri es la novia de *Shinichi*. Aunque ella no le confiesa por lo grande su amor, sí lo hace cuando *Shinichi* es un niño. Entonces, sin saber que está hablando con *Shinichi*. *Ran* le habla de su novio, naturalmente, *Shinichi*. *Ran* es la capitana de un club de kárate. ¿Esta belleza, la capitana de un club de kárate? Pues sí. Es muy guerrera y fuerte. Siempre acompaña a su padre *Kogoro* en los casos.

Kogoro Mouri es el padre de *Ran*. ¿De profesión? Eh, pues digamos que "detective". El padre de *Ran* tiene una agencia de detectives a la cual nunca llama casi nadie. Seamos realistas, no llama nadie. Desde que *Shinichi* colabora con la policía nadie lo necesita. Y le da mucha rabia que su "competencia" sea el novio de *Ran*. Esto cambia el día en que llega *Conan*. Él lo adopta (ya que dice que es un pariente lejano) y empieza a resolver casos junto al inspector *Megure*. *Kogoro* tiene un problema: nunca recuerda cómo resuelve sus casos. ¿Por qué será? ¿Y si está poseído? Jejeje.



Megure es el inspector de policía local que siempre tenía a su lado a *Shinichi* para resolver los casos de asesinatos. Mientras *Shinichi* no vuelve, debe confiar en *Kogoro*, aunque al principio no se fía mucho de él. Al final le coge confianza porque resuelve los casos con una gran deducción... Claro que, quien resuelve los casos es *Shinichi*, o mejor dicho, *Conan*. Y ésta es la razón por la que *Kogoro* nunca recuerda cómo ha resuelto los casos.

Gin y Vodka pertenecen a una organización mafiosa e ilegal que se dedica a los asesinatos, al contrabando de armas... Cuando descubrieron



a *Shinichi*, decidieron matarle pero en lugar de eso, la poción que le dieron sólo lo encogió.

Ai Haibara se llama en realidad *Shiho Miyano*, y pertenecía a la organización de lo hombres de negro, siendo la inventora del producto que infantilizó a *Shinichi*. Diversos problemas la llevaron a intentar escapar, siendo capturada y no teniendo más remedio que tomarse su propio veneno (de nuevo pensando que su efecto era letal), por lo que ahora también es una niña.

Ayumi, Mitsuhiko y ***Genta*** son los compañeros de clase de *Conan*, y también son los miembros de una liga de jóvenes detectives. *Mitsuhiko* y *Genta* están colgados por *Ayumi*, aunque a ella le gusta *Conan*. *Ran* siempre los intenta aparejar. ¿Y por qué lo hace? *Ran* sospecha muy pronto que *Conan* es *Shinichi*; y éste, naturalmente, intenta confundirla... Así pues, haced de detectives y pensad por qué *Ran* intenta aparejar a *Conan* con *Ayumi*. No quiero desvelar acontecimientos. Ved la serie.

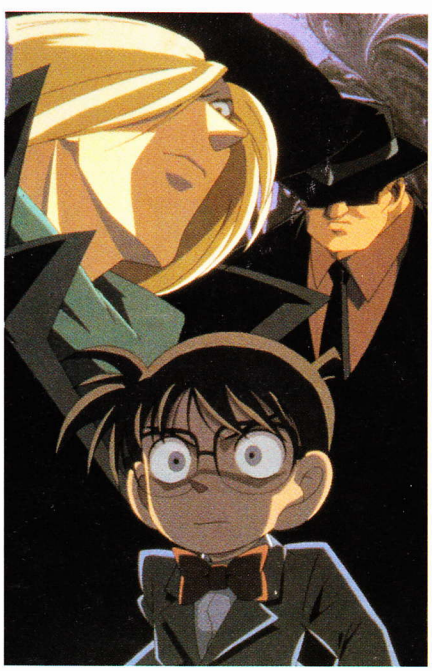
EL MANGA

Como he dicho antes, hace más de 6 años, en el Weekly Shonen Jump salió publicado el primer manga de **Detective Conan**. *Gosho Aoyama* debe tener preparado día tras día las viñetas de **Detective Conan** que van a ser vistas por miles de personas en el Weekly. En pocas horas, el Weekly Shonen Jump se habrá extendido a todo el mercado japonés, y miles de personas leerán las nuevas aventuras de **Detective Conan**.

La serie se publicó en España de la mano de Planeta deAgostini, llegando hasta la nada despreciable cantidad de 13 tomos. Poco si lo comparamos con los más de 30 que van en Japón, pero mucho si consideramos lo poco que suelen tardar las editoriales españolas en cortar las series por falta de ventas.

Además, se rumorea que, con la emisión en televisión del anime, en Planeta se están planteando sacar otra tanda para ver si esta vez la respuesta es mejor, pero a día de hoy no hay nada confirmado.

Como sin duda muchos ya sabréis, y aun a riesgo de repetirme, este manga nos narra las aventuras de *Conan Edogawa*, antaño *Shinichi Kudo*, un joven de 16 años al que unos siniestros personajes transforman en niño pequeño por medio de un extraño veneno (lo cual no está tan mal si tenemos en cuenta que la idea original era matarlo, pues desconocían el efecto "rejuvenecedor" del veneno). Éste adopta su nueva identidad por protección, pues si los hombres de negro saben de su existencia podrían querer terminar el "trabajo", y yéndose a vivir a casa de su novia (bueno, cuando era grande, se entiende), continúa sus labores detectivescas gracias al padre de la misma, que es detective privado, decidido a recuperar su tamaño, edad e identidad.



EL ANIME

El anime de **Detective Conan** nos llega gracias a Manga Films, que ha comprado 80 de los más de 200 episodios que ya tiene la serie en Japón, pasándolos luego a algunos canales de TV y facilitando así su difusión.

Como es lógico suponer, las diferencias entre manga y anime llevan a que con los tomos de manga no hubiera suficiente material como para llenar tantos capítulos, razón por la cual muchos de los episodios son originales creados expresamente, con lo que los fans de la serie ganan nuevos casos que no se encuentran en los mangas.

Por el momento, Cartoon Network y el canal autonómico de Cataluña ya se han hecho con los derechos de esos 80 episodios que ha comprado Manga Films. Así pues, **Detective Conan** se emite en los canales Cartoon Network y Televisión de Cataluña, en los programas *Dexter Presenta* y *3xl.net* respectivamente. **Dexter Presenta** es un nuevo espacio de Cartoon Network que cuenta con dos nuevas series. Una de ellas es **Detective Conan**, y se emite de lunes a viernes a las 17:30. Creo que empieza más o menos a las 17:45... Pero no os fiéis mucho, los canales digitales pueden variar horarios (aunque es raro, suelen ser bastante fieles). Así pues, delante de vuestro televisor a las 17:30. Por otra parte, la televisión autonómica de Cataluña también se ha hecho con los derechos, y la serie se emite por el programa que más series manga y anime ha emitido, 3xl.net, que si todo sigue como hasta ahora se emite en el K3 de TVC a las 14:30 del mediodía. También

puede verse gracias a Menta (televisión por cable de la mencionada Comunidad Autónoma) y, evidentemente, la serie está a la venta en vídeos de tres episodios por cinta que Manga Films saca regularmente (van por la quinta cinta). Llegó a salir a la venta en DVD, con cinco episodios por entrega, pero las pésimas ventas de la primera entrega llevaron a Manga Films a suspender el proyecto de sacarla en el que sin duda es el mejor soporte de hoy en día.

Detective Conan es de los primeros animes nuevo que llegan a nuestro país, y siendo como es la última generación del anime detectivesco ya le han salido algunos clones, pues en Japón **Detective Conan** tiene enganchadas a muchísimas personas (incluso a gente que en principio no entra dentro del rango de edad destino de la serie), ya sea en el Weekly Shonen Jump o por TV.

LAS PELÍCULAS

Como toda serie de éxito que se precie, **Detective Conan** tiene una serie de películas rigurosamente estrenadas en cine (cuatro hasta la fecha, que nosotros sepamos), con historias más largas y complejas que ya fueron comentadas en nuestro número 12, por lo que no nos detendremos aquí a hacerlo.

ANÁLISIS

El dibujo.- Sencillamente, muy bueno. Si la calidad de **Card Captor Sakura** o la de ¡**Estás Arrestado!** os dejaron impresionados, preparaos para cuando veáis **Detective Conan**.

Las historias.- Bien. Primero tenemos la historia general de la serie, que es de gran calidad. Una poción que debería matar, pero encoge; un detective fracasado que pasa del anonimato a ser un detective más que famoso; una chica que sospecha mucho quién es en realidad *Conan*... En **Detective Conan** os vais a encontrar con que cada personaje tiene relación con los demás.

Ahora pasamos a las historias individuales. Cada personaje tiene su historia, y poco a poco las vamos conociendo. Aparte de eso, y como seguramente ya sabéis, *Conan* resuelve un caso capítulo tras capítulo (es decir, son autoconcluisvos -salvo excepciones, que también hay sagas de dos e incluso tres episodios-). Así pues, podríamos decir que *Gosho Aoyama* es muy buen detective. Él inventa sus casos, los complica, y luego los resuelve. En resumen, las historias, un 10.

Los personajes.- Cada uno con su pasado, su presente, y su futuro. Y también con sus problemas. En la serie, todo aquel que comete un crimen tiene sus motivos muy bien argumentados, y también su coartada (recordemos que lo de ser malo por el simple hecho de ser malo es típico de las series americanas y películas de Disney, no de los animes japos).

Marc Perelló

MEGACONCURSO DETECTIVE CONAN

¿Quieres conseguir totalmente gratis los 5 vídeos que Manga Films tiene hasta la fecha de Detective Conan? ¿Te gustaría pillar el DVD para disfrutar de la serie con todos los extras que este formato permite? ¡Pues Manga Films y Minami te los regalan!
Contesta a esta delicada pregunta y podrás optar a dichos premios (tres copias de los VHS y una del DVD) totalmente gratis pues entrarás en el sorteo correspondiente (sólo si aciertas, claro).

¿CUÁLES SON LOS NOMBRES EN CLAVE DE LOS HOMBRES DE NEGRO QUE TRANSFORMAN A SHINICHI EN UN NIÑO?

Si lo sabes manda corriendo una carta con la respuesta, la prueba de compra que hay en la esquina inferior derecha de esta página (esta vez no valen fotocopias) y tus datos personales (nombre, dirección, edad, sexo, etc) a:

MINAMI - CONCURSO CONAN
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despi (Barcelona)

¡Corre, no sea que alguien resuelva el misterio antes que tú!

ESTE CUPÓN TE DA DERECHO A PARTICIPAR EN EL CONCURSO

Historias cortas de Gosho Aoyama

Gosho Aoyama, nacido el 21 de Junio de 1963 en la prefectura de Tottori, es un autor básicamente conocido en nuestro país por **Detective Conan**. Prácticamente todos hemos tenido oportunidad de leer alguno de sus mangas, además de disfrutar del anime de dicha serie. Ingenuos seríamos de no comprender que cuando un título logra cierto éxito o popularidad (a pesar de ser un fracaso en ventas en su formato manga), enseguida los editores se interesan por sus otras obras, como en este caso por sus **Historias cortas**. ¿Pero qué ha hecho este mangaka además de **Detective Conan**? Pues empezó con **Majikku Kaito**, historia de un ladrón que al parecer protagoniza junto a **Conan** alguna de sus aventuras. El 1989 dio vida a **Yaiba**, que logró un éxito relativo incluso abriéndose paso a la animación. Esta historia de un samurai moderno, con toques de fantasía como multitud de pirámides y un tigre que habla, llegó a los veinticuatro tomos, lo que es indicativo de su éxito. Sin duda, esta serie es una muestra de la afición por el kendo que tiene el señor *Gosho Aoyama*, pues por algo lo practicó durante años. Al igual que su afición por el béisbol le llevó a dibujar el tomo de **4 Ban Saado**, una historia, lógicamente, de béisbol anterior a **Yaiba**.

Después llegaría **Detective Conan**, pero esa es otra historia relatada demasiadas veces como para que vuelva a marearos con los datos de esta exitosa serie, que ya va por su quinta película en cines (*NdL: Se nota que este artículo es posterior al anterior de **Conan**, en el que sólo había constancia de 4 películas*). Y justamente este dato nos lleva a una conclusión: cuando *Gosho Aoyama* le coge el tranquillo a una serie, explota el filón hasta el aburrimiento.

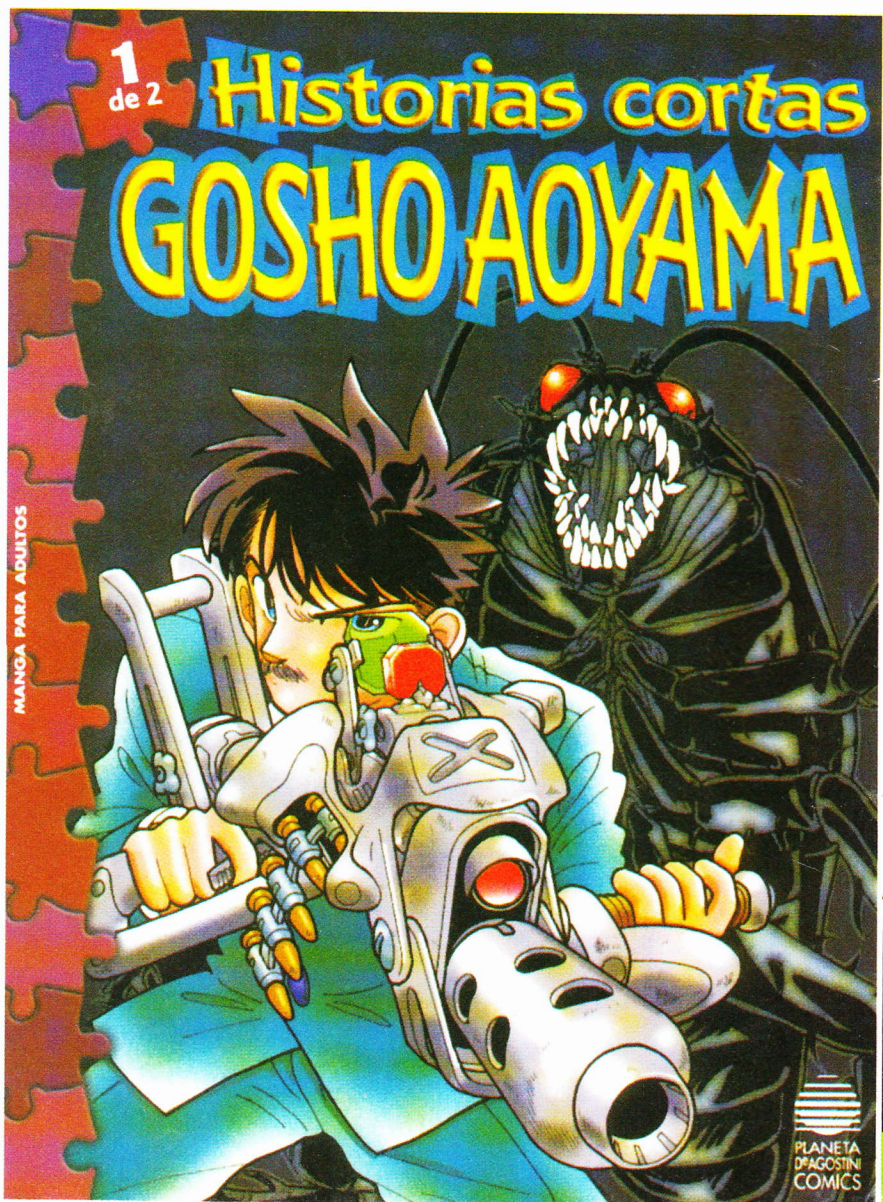
HISTORIAS COMO HEMOS LEÍDO A MILES

Personalmente, lo que busco en una historia corta es un guión que me sorprenda, algún tipo de innovación ya sea visual o narrativa, pues al haber pocas páginas para desarrollar aquello que nos es contado, ¿qué mejor que intentar sorprender al lector?

Desgraciadamente, estas **Historias cortas** de *Gosho Aoyama* son cualquier cosa menos una sorpresa. Da la sensación de estar leyendo algo que ya hemos leído multitud de veces. La historia titulada **Tócala otra vez** es tan típica como aburrida, ¿pues cuántas veces hemos leído o visto la historia del abuelo que, mágicamente, vuelve a ser joven? Por supuesto, tiene una nieta que hace kendo y le toca enfrentarse al típico malo rubio en un combate falto de emoción. Claro que el planteamiento de las historias referentes al detective *George* son algo más originales. Sin embargo, este detective en miniatura protagoniza escenas que fácilmente podremos haber visto ya en otros mangas. Cabe destacar que en esta creación de *Gosho Aoyama* podemos vislumbrar cierto parecido a **Detective Conan**, aunque el pobre *George* tenga el tamaño no de un niño, sino de un pitufo. Una chica perseguida por unos matones da pie a un primer capítulo lleno de gags no extremadamente graciosos, aunque pasables, pero que no consiguen más que amenizar ligeramente una historia demasiado previsible. Sin lograr sorprendernos, este detective miniaturizado protagoniza una encarnizada batalla con una cucaracha dentro de un frigorífico. Y para seguir sorprendiéndonos con semejante alarde de imaginación, surge la típica escena donde el protagonista sufre las perrerías de una niña (sí, y le viste con vestidos de muñeca, el colmo de la originalidad). Tampoco falta la historia de béisbol, pues menuda obsesión tienen los japoneses con dicho deporte...

No es mi intención restar valor a los trabajos cortos de este autor, pues quizás puedan divertir a cierto sector de los lectores más jóvenes. Pero si eres un fan de **Detective Conan** y crees que vas a encontrar algo similar en estas **Historias Cortas** más vale que lo pienses dos veces antes de desembolsar tus ahorros. Por supuesto encontrarás el dibujo característico de este autor, pero los personajes no son ni tan carismáticos (cosa lógica derivada de la poca duración de las historias) ni los guiones tan divertidos. Vamos, que el detective *George*, por poner un ejemplo, no protagoniza ni un solo caso típico de un detective, como sí lo haría *Conan*, así que el parecido es nulo (aún me pregunto a qué viene el ridículo título de **Detective George: mini grandes casos**). A pesar de todo, es incluso posible que a ti te acabe gustando esta lectura que personalmente no recomiendo, así que queda a tu elección hacerte con estas historias algo insulsas o pasar directamente a títulos más aconsejables como bien podría ser **Nausicaä**.

Jaime "Thorin" Munuera



DRAGON HEAD

EL TERROR EN ESTADO PURO

Ediciones Glénat está apostando fuerte por el manga. A las fantásticas ediciones de Card Captor Sakura (CLAMP) y Blame! (Tsutomu Nihei) se le suma un magistral manga de Minetarô Mochizuki llamado Dragon Head, que consta de 10 volúmenes, editados bimensualmente a partir de junio 2001.

Sobre el autor

Minetarô Mochizuki es un autor no demasiado prolífico pero ha realizado obras de gran calidad y no excesivamente largas. De hecho, la obra más larga de *Mochizuki* es este **Dragon Head** del que podemos disfrutar a partir de ya mismo, que consta de diez volúmenes.

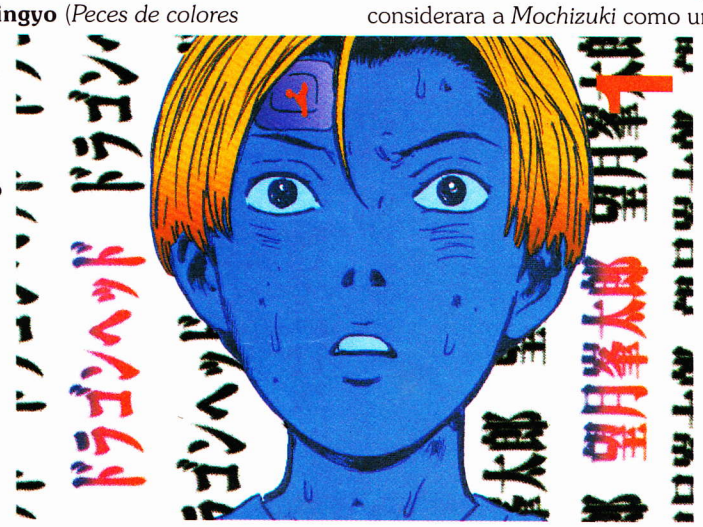
Sin embargo, *Mochizuki* es conocido en Japón por ser uno de los renovadores más destacados del difícil género del terror en el manga, con su obra **Zashiki onna** (*La mujer de la sala de estar*), cómic que cuenta con un solo volumen pero que es considerado uno de los mangas de terror por antonomasia. La expresividad de los personajes, las facciones desencajadas por el terror, lo asfixiante de los escenarios y lo oscuro de la trama hacen de este manga una obra maestra elogiada tanto por la crítica como por los lectores. Quizás, si **Dragon Head** tiene éxito, traigan este único tomo a nuestras mangatecas. Así lo esperamos.

Otras obras de *Minetarô Mochizuki* (todas publicadas en su día en la revista *Young Magazine*, de la editorial Kôdansha) son **Bataashi kingyo** (*Peces de colores agonizantes*, de tema cómico, 6 tomos), **Ocha no ma** (*La sala de té*, de tema laboral, 3 tomos), **Bike-men** (sobre el rock & roll, 4 tomos) y **Samehada otoko to momoshiri onna** (*El hombre de piel de tiburón y la mujer de trasero de melocotón*, drama de 1 único tomo).

Dragon Head

Después de terminar la aclamada obra de terror **Zashiki onna**, *Mochizuki* quiso seguir hurgando en ese género que se le da tan bien, que es la descripción del miedo cerval a lo desconocido y de la angustia llevada a su extremo. **Dragon Head** es una obra impecable en este sentido: hace que el lector sienta angustia y miedo al ver las tribulaciones por las que tienen que pasar los protagonistas. Aparte, esta obra recibió el apelativo de "profética". Nos explicaremos. **Dragon Head** empezó su andadura en las páginas de *Young Magazine*, revista de la poderosa editorial Kôdansha, a finales del año 1994. En esas primeras páginas se nos narraba cómo un *shinkansen* (tren bala) sufría un terrible accidente y quedaba sepultado dentro de un túnel. El mencionado accidente fue, al parecer, provocado por un brutal terremoto. Pues bien, a principios de 1995, concretamente el 17 de enero, se produjo uno de los desastres más devastadores de la historia reciente de Japón: el terremoto de Hanshin, que dejó bastante maltrecha a la ciudad de Kôbe, una de las grandes urbes japonesas, y que se cobró varias víctimas.

Esta funesta casualidad hizo que mucha gente considerara a *Mochizuki* como un "visionario" y a **Dragon Head** una obra "profética", lo que sin duda hizo aumentar su popularidad hasta cotas insospechadas.



Sin embargo, el éxito de **Dragon Head** no lo debemos otorgar exclusivamente a este factor. En **Dragon Head** se respira buen hacer, manga del bueno, y esto es algo que fue ratificado en el 2000, al ganar esta obra el premio accésit al mejor manga de 2000 en los *Premios Culturales Osamu*

Tezuka, prestigioso certamen auspiciado por el poderoso periódico nacional Asahi Shinbun. Como curiosidad, diremos que el vencedor absoluto del certamen del año anterior fue **Monster**, de *Naoki Urasawa*, que será publicado a partir de octubre 2001 por Planeta deAgostini. Parece ser que por fin las editoriales despiertan y nos traen manga de calidad, que ya tocaba.

El argumento

Como hemos indicado un poco más arriba, la historia de **Dragon Head** empieza con un terrible accidente de tren bala, provocado por un devastador terremoto. El tren bala queda sepultado en el interior de un túnel y los únicos supervivientes del desastre son dos chicos y una chica que volvían a Tokio después de un viaje de fin de curso a Kioto.

En el interior de ese espacio ocupado por los escombros del túnel, los hierros doblados del tren y los centenares de cadáveres del pasaje, *Teru Aoki*, *Nobuo Takahashi* y *Ako Seto* tendrán que intentar sobrevivir. Atrapados en el túnel, los tres deberán cooperar para tratar de encontrar comida y bebida, buscar desesperadamente una salida e intentar mantener la cordura ante la soledad, la angustia, el olor putrefacto de los cadáveres y el misterioso calor que reina en el túnel, y que va aumentando poco a poco hasta hacerse casi insoportable.

Los dos primeros tomos del manga se centran en el interior del túnel y nos narran magistralmente la angustia de los tres chicos, sus miedos y fobias y sus aventuras por conseguir lo más básico: comida, bebida y luz, en un oscuro espacio repleto de cadáveres y de escombros. Asimismo, podemos ver cómo *Nobuo*, un chico ya de por sí de carácter frágil, va perdiendo la cordura hasta llegar a convertirse en una auténtica amenaza para *Teru* y *Ako*.

A partir del tercer volumen, los protagonistas saldrán del túnel para emerger a una superficie asolada por ese terrible terremoto, con escasísimos supervivientes y muchos, muchos, escombros y ruinas. Una de las grandes incógnitas de la obra es: ¿qué narices habrá pasado?, porque aunque en un principio los protagonistas piensan que se trató de un terremoto, vamos descubriendo poco a poco varias cosas desconcertantes, que hacen preguntarse, por ejemplo, ¿por qué hacía cada vez más calor en el túnel?, ¿qué es esa enorme nube negra que se ve en dirección a Tokio?, ¿dónde están los supervivientes?, ¿qué son esos misteriosos individuos con cicatrices de una terrible operación en la cabeza?, ¿y el ejército?, ¿y la ayuda internacional?, ¿afectó el terremoto o lo que fuera sólo al área donde se encontraba el tren, o también a Tokio?, ¿o a todo Japón?, ¿o al mundo entero? Todas estas preguntas mantienen en vilo al lector de forma magistral durante los diez volúmenes, y sólo quedarán contestadas parte de ellas, ya que todo lo que se transmite al lector sobre lo que ha pasado es a través de los ojos de los protagonistas. Si los protagonistas adivinan algún factor, obtendremos la respuesta; si no lo hacen, no.

Los protagonistas

Teru Aoki es un chico bastante introvertido al principio de la historia, pero que responde muy bien en situaciones límite, siempre intentando buscar soluciones y raramente dejándose llevar por el pánico o la desesperación. Lo que es increíble de este chico es su resistencia sobrehumana, ya que durante la historia sobrevive a puñaladas, caídas, disparos, quemaduras, inundaciones, golpes, infecciones... En general, es un chico muy valiente y racional.

Ako Seto es la fémina de la historia, una chica que se complementa a la perfección con *Teru*. También es positiva y activa, aunque tiene un gran problema: por motivos nerviosos, en situaciones de máxima tensión cae en un profundo letargo. Su máximo deseo es volver a su casa en Tokio.

Nobuo Takahashi es el tercer superviviente del accidente de tren. Es un chico de carácter frágil, un poco como "el tonto de la clase", ya que al parecer todos se mofaban de él. *Nobuo* irá degenerando hasta caer en la locura más absoluta, lo que pondrá las cosas muy difíciles a *Teru* y *Ako*.

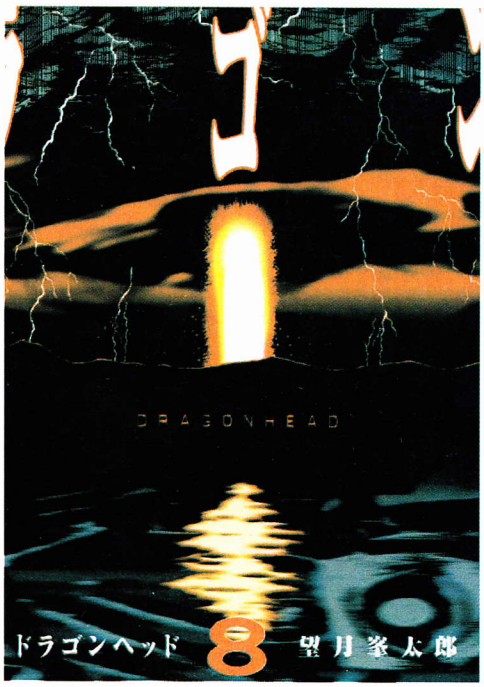
Los demás personajes son secundarios, aunque cabe destacar a dos, ***Nimura*** e ***Iwada***, que son miembros de las Fuerzas de Autoprotección japonesas (el ejército, sólo que no se llama "ejército") que se desplazan en helicóptero hasta la base general del monte Fuji para obtener instrucciones después de que su base quedara completamente arrasada por el desastre, hasta que topan con *Teru* y *Ako*. Nimura tiene un carácter dominante y problemático e *Iwada* es más dócil y colaborativo.

El dibujo

No nos engañemos, el dibujo de **Dragon Head** no es ninguna maravilla, ya que el autor no es *Naoki Urasawa*, *Takehiko Inoue* ni *Satoshi Shiki* por citar a tres maestros del dibujo. El diseño de personajes puede parecer pobre a veces, ya que es poco definido y no demasiado "manga". Los personajes tienen facciones realistas, es decir, se nota que son orientales. Los fondos tampoco son **Akira**, aunque son aceptables.

Lo bueno que tiene el manga no es que el dibujo sea bueno o malo o regular, sino que es exactamente el tipo de dibujo que necesita una historia como esta. El modo de dibujar de *Mochizuki* sirve para acentuar esa sensación de terror, de angustia, esa continua pregunta que acecha al lector: ¿Y ahora, qué pasará?. En las páginas de **Dragon Head** afloran primeros planos de los ojos de los protagonistas por doquier, acentuando todavía más esa sensación de angustia tan deliciosa. La mayor parte del manga la pasaremos con el corazón metido en un puño, porque los protagonistas no paran de meterse en más y más líos y a cada momento pasa algo nuevo.

En resumen, el dibujo no es lo más importante en este caso, lo que cuenta es la historia, que es magistral, y el dibujo no hace más que sostener y ensalzar todavía más, si cabe, esa historia. En casos como este **Dragon Head** o las obras de *Osamu Tezuka*, por ejemplo, el dibujo es lo de menos.



La traducción

La traducción al español se ha realizado siguiendo la nueva política editorial de Glénat. Es decir, los tomos japoneses se traducen directamente del japonés y no del francés o del italiano como venían haciendo hasta ahora. La nueva política está dando sus frutos con **Card Captor Sakura** y **Blame**! y ahora con este **Dragon Head**.

La traducción del manga ha sido realizada por *Verónica Calafell* y un servidor, *Marc Bernabé*, traductores profesionales del japonés. A decir verdad, no hay demasiado que comentar acerca de la traducción, puesto que no presenta demasiadas dificultades ni de tipo léxico (no aparece demasiado vocabulario especializado o complejo) ni de tipo gramatical.

Quizás el mayor problema que presenta esta traducción sea el carácter eminentemente coloquial y espontáneo de la obra, puesto que los protagonistas son adolescentes que hablan entre ellos de forma coloquial y vulgar. Además, hay muchas escenas de gritos y de tensión en la que se usa un japonés espontáneo. Hemos intentado hacer una traducción lo más fiel posible en este sentido, imaginando qué es lo que diría el protagonista si fuese hispanohablante nativo en esa situación. Esperamos que te guste el resultado y que disfrutes tanto leyendo la obra como nosotros hemos disfrutado traduciéndola.

La edición española

Glénat es la editorial encargada de traernos esta obra, editada impecablemente a imitación del original japonés, al igual que están haciendo ya con **Card Captor Sakura** y **Blame**!. Todos los detalles (tamaño de la edición, sobrecubierta, calidad de papel) hacen que las últimas producciones de Glénat sean auténticos oasis después de la particular travesía del desierto que hemos sufrido y seguimos sufriendo los otakus desde hace ya tantos años. Cabe constatar que las onomatopeyas japonesas se han mantenido (aunque en el caso de **Dragon Head**, son muy visuales y se entienden aunque no las podamos "leer" en el sentido más ortodoxo de la palabra) y que por exigencia del autor y de la editorial el orden de lectura es el japonés (al revés, para que nos entendamos).

Dragon Head se edita en principio a partir de junio 2001 a razón de un volumen cada dos meses, intercalándose mes a mes con la edición de **Blame**!. El total de tomos es de 10, y el precio será el mismo que el de **Blame**!, es decir, 1400 pesetas, ya que tanto el tamaño como la edición son idénticos. Al ser la editorial Glénat, podemos estar seguros de que no van a dejarnos a medias sino que terminarán de editar los diez tomos en su totalidad. Ésta es una seguridad muy reconfortante, ya que asegura una tranquilidad para el lector que de momento ninguna otra editorial puede proporcionar. Deseamos mucho éxito para Glénat con este **Dragon Head** para que luego se animen a traer más mangas de igual o, si cabe, más calidad.

Marc Bernabé

El aficionado criticón opina... Poca cosa, pues a día de hoy este manga todavía no se encuentra en librería alguna.
De todas formas, entre risas se comenta que si por algún casual existe alguien que no lea Minami (o en su defecto Shirase o Dokan, ¿habrá alguien que no lea Minami?) cabe la posibilidad de que compre este manga esperando algo estilo Dragon Ball, Dragon Quest y en definitiva lo que suelen contener los mangas con un "Dragon" en el título.
También se valora muy positivamente la apuesta de Glénat, pues sin duda últimamente ofrece títulos que se apartan claramente de lo que parecía el estándar ineludible en nuestro país.

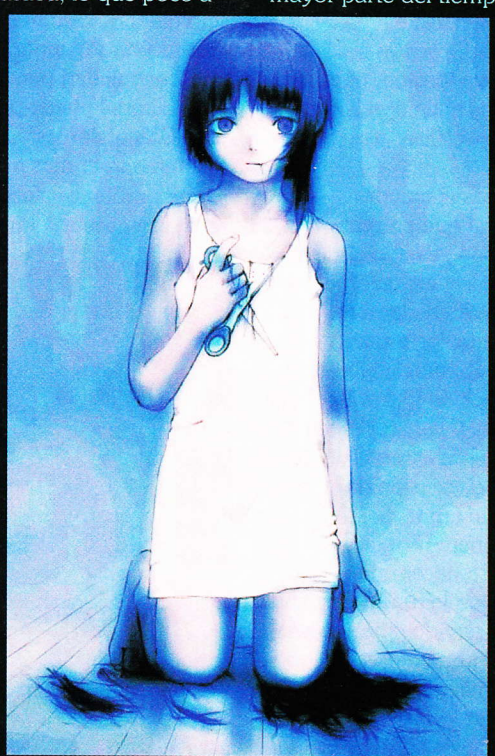
SERIAL EXPERIMENTS

Pioneer LDC tiene la culpa de estos 13 episodios de 25 minutos de duración (cada uno, claro). Aparecieron en la televisión japonesa un feliz siete de Junio de 1998, saltaron el charquito a los Estados Unidos, y vinieron aquí, finalmente, de la mano de Selecta Visión. También se han emitido en el desaparecido canal C: de Canal Satélite Digital, algo que ha hecho darse con un canto en los dientes a más de uno que se gastó las pelas en las cintitas. Ahora vuelve a estar en el candelero pues Selecta Visión ha decidido rescatarla en DVD, el formato del futuro, pudiendo así disfrutarla en versión original y con toda una serie de extras que podremos descubrir en la última entrega.

Tengo que confesar que mi iniciación a **Lain** vino por puro rebote. Había visto cosas en la red, y el opening me había viciado. Lo escuchaba sin parar. Un buen día, estando yo de exámenes (es decir, en un estado de neurosis permanente) pasé por mi videoclub habitual y cogí la primera cinta. Al día siguiente, el dueño ya me tenía ahí otra vez, mientras mis apuntes lloraban desolados en casa porque no les hacía el suficiente caso. Y es que no podía parar, tenía que ver la serie, saber qué era lo que pasaba, lo que poco a poco me iban dejando caer, informaciones vagas que empezaban a encajar.

El staff habla por sí solo: Los diseñadores de personajes eran *Yoshitoshi Abe* y *Takahiro Kishida* (director de animación de **Tenchi-Muyo in Love** y director de arte de **Dragon Half**); y también aparece de fondo el peso pesado del director de animación y guionista *Chiaki J.Konoka* (es el guionista de **Armitage III** ^__^). *Konoda* era como una olla que cocía la serie, la tenía en su cabeza, y necesitaba una persona que supiera darle coherencia, cuerpo, que supiera encuadrar en un ambiente determinado unos personajes precisos. *Yoshitoshi Abe* fue la llave de acceso, la clave que hizo pasar la serie de la teoría a la realidad.

Si esperáis en **Serial Experiments Lain** la típica estética cyberpunk de futuro tecnológico, redes de conexión y demás, estáis desencaminados. Los personajes son extraños, no pueden ajustarse a estereotipos de otras series de manga a las que estamos acostumbrados, tanto en su diseño como en su comportamiento. Los ambientes de **Lain** son minimalistas, prescinden de cualquier carga accesoria, ornamental, mostrándose en ocasiones vacíos. Pero no por estar despejados dan sensación de espacios abiertos, no. **Lain** transmite una gran claustrofobia, una sensación de inquietud, de incomodidad, de extrañeza. Además, todo lo que está sucediendo no se ambienta en un futuro fantástico, no, sino que sucedería AHORA. *Present Day, Present Time*.



CORREO PARA LAIN

Lain Iwakura tiene 14 años. Su vida transcurre como la de otras tantas adolescentes japonesas, en su casa con sus padres y su hermana, yendo al instituto todos los días... *Lain* es muy introvertida, así que no habla con sus compañeros ni sale de copas tras las clases, y cuando llega a casa la situación es bastante parecida, porque su padre se pasa la mayor parte del tiempo conectado a la red (**Wired**) y su madre y hermana cruzan con ella dos palabras al día, si es que las cruzan. Contrariamente a su padre, a *Lain* no le interesan demasiado las telecomunicaciones, y su Navi (gator ^__^) está bastante desfasado y arrinconado.

Un día *Lain* enciende su Navi porque quiere saber si, como otras compañeras, ha recibido un mensaje de *Chisa Yomoda*, una compañera de clase que se ha suicidado. En ese mail, escrito por *Chisa* cuando ya se ha tirado desde la azotea de un edificio, la suicida dice que su muerte ha sido un renacer, una liberación hacia una nueva vida en la red. Para *Lain* este mensaje resulta tremendamente desconcertante, y le hace interesarse por ese mundo alternativo. Pide un equipo nuevo que irá remodelando hasta llenar la habitación de cables y monitores, e incorpora un **Psyche**, un procesador que le proporciona la

conexión total, enlazando su mente con ese mundo virtual en el que *Lain* pasa cada vez más tiempo.

La red permite ser quien quieres ser. La *Lain* de la red se revela como una persona abierta, descarada, directa, totalmente opuesta a la tímida y aniñada *Lain* del mundo real. Poco a poco, los cambios del mundo virtual afectan a la *Lain* del mundo real, que se vuelve más amistosa, llegando a frecuentar con sus amigas de clase el Cyberia, una discoteca de moda, donde hay gente que afirma conocerla. Pero si ella nunca ha estado ahí, ¿a quién han visto? ¿ Quién es esa chica que es como *Lain* pero más salvaje?

Poco a poco vamos viendo más elementos inquietantes: ¿Quiénes son los *Knights* (o *Calculus Knights*)? Esta extraña camarilla que tiene una importante presencia en la red ¿qué relación tiene con Phantoma? Phantoma es un juego que hunde sus raíces en otros anteriores que introducían al jugador en el entorno virtual, donde podía quedar atrapado, dejando su cuerpo vegetal. ¿Y cómo pueden afectar esos entornos virtuales a la realidad, tan sólida, tan tangible? ¿Qué o quién es el Dios de la Red?

El mundo real se vuelca en el virtual, hasta que llega un punto en que apenas pueden distinguirse las fronteras, y *Lain* ya no sabe si el suelo que pisa es realidad o ficción. Y durante ese viaje, mientras ella se va moviendo, nosotros nos movemos con ella. Es una relación compleja con la que no todos están de acuerdo, ya que algunos amigos míos que

vieron la serie decían que empezaba muy bien, que la estética era muy impactante, pero que se perdían, que el final no tenía sentido y que les dejaban como estaban al principio, o más embarullados. Cada uno tiene su propia visión entre líneas de las series, y **Lain** no iba a ser una excepción.

FUERA DE LA PANTALLA

Serial Experiments Lain ha sido editada en vídeo y recientemente en DVD (se puede conseguir una cajita llamada *Ressurrection* con los 13 episodios todos juntitos vía Estados Unidos ^__^). En España ya ha llegado en este formato, con tráilers y vídeos musicales de extra. También ha generado Art books, CDs de música y figuritas, de resina y tipo Barbie (con el pijamita ^___^, aunque no he encontrado ninguna web que tenga el pijama de *Lain*, jooo...) de las que podéis ver algunas en *www.konaka-dolls.com*.

Los libros de ilustraciones son: **An Omnipresence in Wired**, formato pequeño (DinA4, 128 páginas) con ilustraciones, información de la serie y una historia inédita a todo color de *Abe*, llamada **The Nightmare of Fabrication**. **Visual Experiments Lain** analiza cada episodio de la serie, y se le da protagonismo al staff, con las ya clásicas entrevistas a la seiyuu de *Lain*, a Jasmine Rogers (la cantante de Bôa, la canción del opening)... Por último, completando la trilogía está **Scenario Experiments Lain**, una novela hecha a partir de la serie, algo inaccesible para el que no sepa japonés.

También hay un videojuego de Playstation, que salió antes que la serie (¡promoción, promoción!) y en el que nos ponemos a los mandos de un Navi para averiguar las claves del Wired (siempre y cuando sepamos mucho japonés, claro).

La banda sonora de **Lain** pasa muchas veces desapercibida, pero es algo que está ahí, acompañando la acción de forma precisa. Lo primero que te impacta es ese pedazo de opening con Duvet, el tema de Bôa. "Chabo", *Reiichi Nakaido*, lleva el peso del resto de la banda sonora, básicamente instrumental. King Records ha sacado los discos, siendo dos de ellos singles del opening y el ending. Tenemos también los **OST Serial Experiments Lain**, con canciones vocales e instrumentales, el **Soundtrack Cyberia Mix**, más techno, y **Serial Experiments Lain: Bootleg**, con una pista de datos para PC y MAC. (Bueno, y el **Tall Snake E.P.**).

Por cierto, que sepáis que la edición japonesa de LDs y DVDs de **Lain** venía con cuatro koma (también conocidos como "panel comics") de *Yoshitoshi Abe*. En Estados Unidos también se repartió un DVD de promoción para periodistas y distribuidores con tres clips de cuatro minutos de duración.

Lain sobrepasa la impresión que puede dar a simple vista leyendo la carátula de las películas. Tiene muchos elementos que encajan entre sí y que cuestionan la realidad tal y como la conocemos, introduciéndonos en las teorías de los sueños, de las alucinaciones colectivas. Descubrir **Lain** es descubrir Wired, Accela, los Knights, y el Mundo Real, pero no os voy a destripar la serie.

Por cierto, si queréis mas información, podéis ver la pagina en español de EM3 **Wired**: *www.mangaes.com/wired*. ^_____^ Allí descubriréis referencias y terminología comentada de la serie, entre otras cositas.

Ozaki
dozen@eresmas.com

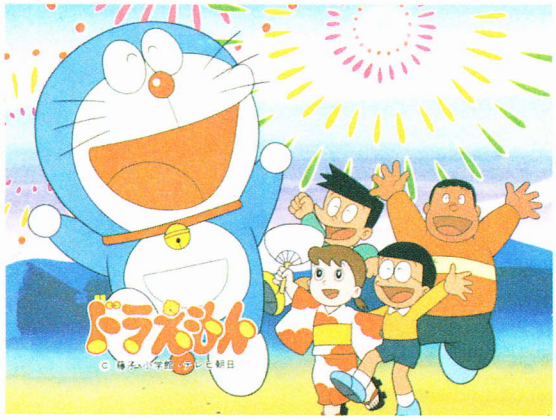
DORAEMON

LAS MIL Y UNA AVENTURAS DE NOBITA Y SU GATO CÓSMICO

¿Quién no conoce al gato-robot de color azul más famoso de la galaxia? *Doraemon* es el personaje felino más famoso en Japón y uno de los más conocidos, junto a *Felix*, *Jinxs*, *Silvestre*, *Gardfield* y *Tom* en todo el mundo. Aunque en las breves reseñas se suene nombrar a *Fujio Fujiko* como el autor de **Doraemon**, en realidad, bajo este nombre se escondía un equipo creativo compuesto por dos personas, *Hiroshi Fujimoto* y *Motô Abiko*, que firmaban intercalando F. o A. como inicial en el nombre que habían elegido para representarles.

Amigos desde la infancia, ya que se conocieron en el Toyama Gakuen cuando cursaban quinto grado y contaban tan sólo once años, muy pronto desarrollaron su afición por los cómics, iniciando su colaboración artística con dieciocho años, hasta que la desaparición de *Abiko* en 1988 rompió el equipo para siempre. Desde ese momento, *Fujimoto* dirigió la empresa Fujiko Productions hasta su fallecimiento en septiembre de 1996, dejando al frente del negocio a su esposa, *Masako Fujimoto*.

Tras la difícil posguerra nipona, se dieron a conocer en 1952 con el manga **Tenshi no tamachan** y, dos años después, ya estaban instalados en Tokio. Con la veintena recién cumplida, organizaron uno de los primeros círculos de manga, junto a autores como *Fujo Akatsuka* o *Shotaro Ishinomori*, y diez años después, en 1963, crearon su propio estudio de animación, Studio Zero, del que surgió su primer gran éxito, **Obake no Qtaro**, las aventuras de un divertido pingüino que compartía vivencias y residencia con una muy normal familia de Tokio, al que seguirían el estrambótico superhéroe **Parman** y una pionera de las "magical girls", **Esper Mami**. En esa misma línea idearon las aventuras de un curioso gato cósmico, *Doraemon*, enviado desde el siglo veintidós por los herederos de *Nobita Nobi*, un muchacho del siglo veinte cuya pasividad vital durante su edad adulta iba a comprometer a lo largo de los siglos a toda la familia, por lo que éstos habían optado por deshacer el entuerto enviado a un maravilloso gato-robot a través del tiempo para que aconsejara y guiara por el buen camino al vago, cobarde y nada aplicado chico. Ni que decir tiene que el propio *Doraemon* es tan desastroso en sus actividades como su nuevo dueño. *Doraemon* lleva un bolsillo del que salen futuristas artilugios que suelen provocar las divertidas situaciones de la serie.



Doraemon es una de las sagas de manganime más prolíficas de la historia, con 45 tankôbons y 19 Wideban de sus mangas, con cerca de 10 millones de ejemplares vendidos (el primer tankôbon ha conocido la friolera de 152 ediciones sucesivas). Nacido en 1970 en "Korokoro", una revista de manga infantil del grupo Shogakukan, dio el salto a la pantalla tres años después en la Nihon TV, iniciando su despegue mundial a lo largo de los años ochenta, con numerosas películas como **Nobita no ryuu no kishi**, galardonada en 1988 por la Japan Animation Association, o la que ahora se estrena en España, **Nobita no Dorabian Night**, una premiada producción del año 1991.

Esta película narra los problemas que tienen *Nobita* y *Doraemon* cuando éste trae una zapatillas especiales para poder viajar al mundo de los libros y *Shizuka*, la amiga del *Nobita*, queda atrapada en **Las Mil y una noches**, donde es raptada por el malvado *Abujil*. Así que *Doraemon* recurre a una agencia de viajes del futuro para poder acudir a Bagdad junto a *Nobita*, *Xian* y *Shuneo* para rescatar a *Shizuka*. Allí volarán en alfombras voladoras, conocerán a *Simbad* el marino y se enfrentarán al pirata *Cassim* y al malvado *Abujil* para liberar a *Shizuka* y poder regresar a su tiempo y su ciudad.

Para el filme, se ha elegido a quien ha sido el director principal de la serie televisiva, *Tsutomu Shibayama*, un maduro director que dio sus primeros pasos en Toei y Shinei Douga antes de independizarse, y que ha dirigido, entre otros, obras como **Tensai Bakabon**, **Dokonjyo Gaeru**, **Manga Nihon Mukashibanashi**, **Nintama Rantaro** y, por supuesto, **Doraemon**.

Aunque este es un producto fundamentalmente para niños, no cabe duda de que un producto de la línea de **Doraemon** servirá para que los ajenos al manganime descubran que el arquetipo de la animación japonesa es sólo un cliché que hay que superar y que, en un país de la capacidad de producción de Japón, caben productos de todo tipo y condición.

Mike Sánchez

El aficionado criticón opina... que, a este paso, va a ser cuestión de renombrar las películas al estilo Nausicaämon, Memoriesmon y similares.

EL IRRESPONSABL

Nunca un adjetivo estuvo mejor puesto

Presagios adversos...

Allá por principios de la década de los noventa, en el lejano siglo veinte, apareció esta serie cuyo nombre original es **Musekinin Kanchô Tylor** (ver la traducción arriba). Este anime tenía unas cuantas características que la diferenciaban de los demás animes que se emitían por aquel entonces (**Sailor Moon**, **Dragon Ball**, **YûYû Hakusho**...). En primer lugar, sólo duraba 26 episodios. Ahora, siete años después, resulta algo normal, pero por aquel entonces, cualquier anime que tuviese menos de cuarenta episodios era considerado un fracaso. En segundo lugar, se realizó sin contar con patrocinadores y sin saber tampoco en qué cadena se emitiría. Y por último, no era sino la adaptación de una parte de una serie de novelas de ciencia-ficción de un tal *Hiroshi Yoshioka*: "El hombre más irresponsable de la galaxia" (una traducción provisional). Aunque esto que he dicho no es del todo cierto...

Rejuveneciendo al irresponsable

Según parece, el protagonista de las novelas, el *Tylor* original, tenía cuarenta años. Pero como eso no vendía mucho, se decidió rejuvenecerlo para la animación. Básicamente, le quitaron un par de arrugas y unos veinte años de encima. Afortunadamente, estos "liftings" de acetato no empeoraron para nada las cualidades de esta serie... de la que deberíamos hablar ahora mismo.

Ruido de sables... Láser

En un principio da la impresión de que **Tylor** va a ser una serie de ciencia-ficción normal y corriente. Después de todo, las dos grandes potencias espaciales, la Alianza Planetaria y el Imperio Raalgon, están a punto de declararse la guerra. Los emperadores del Imperio Raalgon (¿raalgonianos?, ¿raalgoneses?) han muerto y se acusa a la Alianza de su asesinato. En el trono está una emperatriz adolescente que resulta fácilmente manipulable. Visto lo inminente del conflicto, ambos bandos acumulan fuerzas y hombres (y mujeres). Se lanzan campañas de reclutamiento y uno de los que responde a la llamada es el joven *Justy Ueki Tylor*, que se presenta en una oficina de reclutamiento de la Alianza.

La guerra ya no es lo que era

Oh, no os creáis que a nuestro héroe le atraen las emociones, las aventuras o la posibilidad de matar gente. No. Lo que él quiere es una vida tranquila y una paga segura todos los meses... En una oficina, lo más lejos del frente, a ser posible. Teóricamente, una persona así debería de haber sido rechazada en los exámenes de admisión. Pero por suerte, o por desgracia, una extraña -tirando a imposible- combinación de suerte e irresponsabilidad a partes iguales hacen que sea ascendido casi al instante a capitán. El que la guerra entre Alianza e Imperio esté en pleno apogeo hace que, por si eso fuera poco, encima se le asigne el mando del destructor "*Soyokaze*" ("brisa").

Si él es nuestra salvación... Estamos perdidos

Pero no os creáis que los altos mandos aliados han perdido el juicio. El mando del *Soyokaze* es un regalo envenenado. La nave en sí está anticuada; la tripulación está llena de chiflados: el primer oficial es un maniático de las normas y la disciplina; el médico de a bordo, un borracho; la segunda oficial le detesta; los marines odian a los pilotos y viceversa; sus nuevas reclutas están allí porque son familia de un alto oficial. Pero, a pesar de todo, sin saber cómo, *Tylor* consigue salirse con la suya... E incluso su nombre empieza a ser conocido entre las filas enemigas, que en él ven un importante obstáculo para sus planes.

La irresponsabilidad en directo

Como este anime no ha sido distribuido en España (con perdón) creo que me quedaré aquí antes de seguir comentando la serie, y de todas formas, ahora después viene otro artículo con datos de su emisión en Sudamérica que añadirá más información. En cualquier caso, os advierto que tampoco hay muchas posibilidades de que llegue a nuestras tierras... Tal vez a través de algún canal digital, pero esa gente sólo está interesada en producciones de ahora mismo o incluso antes. Pero os digo de todo corazón una cosa: si tenéis la oportunidad, vedlo; no os arrepentiréis. Las aventuras de *Tylor* son muy, pero que muy recomendables si os queréis reír a mandíbula batiente. Qué suerte tienen los oatkus sudamericanos...

De todas maneras, yo no pierdo la esperanza de ver **Tylor** algún día en mi televisión. ¡Pasen y vean, damas y caballeros! ¡Acción! ¡Humor! ¡Aventuras! ¡Batallas espaciales! ¡El destino del universo en manos del hombre más irresponsable de la galaxia! ¿Qué más se puede pedir?

Jaime Ortega

LE CAPITÁN TYLOR

Llega a Latinoamérica...

"La serie **Musekinin Kanchou Tylor** consta de 26 episodios de 23 minutos más 7 OVAs que narran la historia poco después del final de la serie de televisión. Es tremendamente divertida y toca la sensibilidad humana. **Tylor** es una joya sin descubrir del anime"

Biografías de la FEPU

Justy Ueki Tylor
Fecha de Nacimiento: Julio 7, UC 6978
Rango: Teniente Comandante
Edad: 20 años
Altura: 175 cm
Peso: 60 kg
¿Es *Tylor* el hombre más afortunado del universo? Nadie puede certificar si es un genio o es un completo idiota. Le fue asignada la nave Soyokaze (Brisa) por el Almirante *Mifune*, deseando que se muriera rápido. *Tylor* salió exitoso de la guerra debido a una combinación de suerte, irresponsabilidad y posiblemente con un plan ingenioso en mente (no lo crean, por favor). Sus acciones frustraron y a la vez atrayeron a los miembros de su tripulación así como a sus enemigos del imperio Raalgon. Es capitán del Soyokaze y posee un excepcional encanto que sorprende incluso a sus enemigos (excepto por los Almirantes de la FEPU, sus jefes).

Nació en la ciudad de Koshigaya, Saitama, antigua prefectura de Japón en la Tierra. Se graduó en la Universidad Galáctica Industrial y aparentemente cuenta con un título de distribución industrial de su Escuela de Economía; sin embargo, que recuerde algo de lo que estudió queda a criterio de cada uno de ustedes. La única familia de *Tylor* son sus padres. Su padre, *Average Ueki Tylor*, era un oficinista de clase media. Cuando *Tylor* cursaba en la secundaria, su padre abandonó la familia en busca de aventuras a bordo de un yate espacial. Esto afectó profundamente a *Tylor* y es allí donde consiguió una vida plena.

Al ganar el rango de capitán, tan sólo unos cuantos días después de ingresar a las Fuerzas Espaciales de los Planetas Unidos (USPF), tendrá un destino prometedor basado en su suerte y en su visión. Los que lo acompañan no se dan cuenta de quién tienen a su lado, el hombre más suertudo del universo.

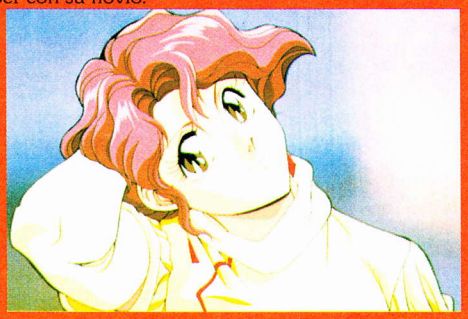
Makoto Yamamoto
Edad: 25 años
Rango: Teniente
Makoto Yamamoto es descendiente de una casta de militares que habían servido a la milicia por varias generaciones. Fue el primero de su promoción en la Academia Naval, siendo un soldado de élite dentro de la misma élite. Fue destinado primeramente al destructor Harunagi, donde recibió la medalla Orden del Valor, tercera clase. Más tarde, en el acorazado Echigo, cuando salvó 300 tripulantes y su nave escolta Wakatake tuvo menciones honoríficas que lo dejaron en los primeros puestos de las promociones. Estuvo a cargo de unas operaciones para rescatar rehenes; aunque entonces apareció *Tylor* que con su ingenio y suerte resolvió todo sin ningún disparo. Más tarde fue nombrado subcapitán del Soyokaze. ¿Y quién era el capitán? Pues nada menos que *Tylor*. Ahora *Yamamoto*, junto con *Yuriko*, trata de enseñarle a *Tylor* un poco de responsabilidad.

Yamamoto nunca desobedece las órdenes de sus superiores, son sagradas para él; sin embargo se queja cuando *Tylor* no está presente, no se da cuenta de la cantidad de similitudes que tiene con él. En el fondo es otro irresponsable como *Tylor*, aunque no lo quiera admitir ^_^

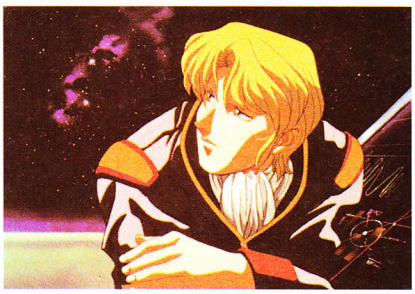
Yuriko Star
Fecha de Nacimiento: 25 de Agosto UC6979
Rango: Teniente Comandante
Edad: 19 años
Altura: 165cm
Peso: 52kg
Tipo de Sangre: A-
Yuriko Star es la más disciplinada a bordo de la nave Brisa (Soyokaze) y trata de moderar la actitud del capitán *Tylor*. Su rígido código personal fue adoptado para darle dirección y sentido a su vida y la convierten en la perfecta oficial militar. El Almirante *Mifune* siente un cariño paternal hacia ella por eso. Aunque se vea poco probable a primera vista, al capitán *Tylor* le mola bastante la chica, y será ella quien, casi al final de la serie, descubra los secretos que se esconden detrás de la enigmática figura de *Tylor*. Es muy aficionada a la lectura y sus clásicos favoritos son los trabajos de *Salinger* y *Camus*. Además de sus padres, *Yuriko* tiene un hermano pequeño en la familia.

Kyon-Hwa Kim
Rango: Teniente J.G.
Edad: 18 años
Altura: 167cm
Peso: 52kg
Kim es la oficial de comunicaciones del Soyokaze, y se dice que fue modelo antes de militar (el caso es que le encanta maquillarse bien y le gusta romper los estrictos códigos de vestidos impuestos por la FEPU, lo que provoca ciertas fricciones entre ella y *Yuriko Star*). Sus hobbies son ir de compras y bailar. Lee mucha revista de cotilleo en su tiempo libre, pero es absolutamente profesional en lo que concierne a su trabajo.

Extremadamente fría y calculadora en los tiempos de crisis, mantiene su postura ante cualquier situación y es hábil en lo que a comunicaciones se refiere. Dicen las malas lenguas que *Kim* se metió en la nave Brisa para encontrar un nuevo sentido a su vida después de romper con su novio.



Harold Katori



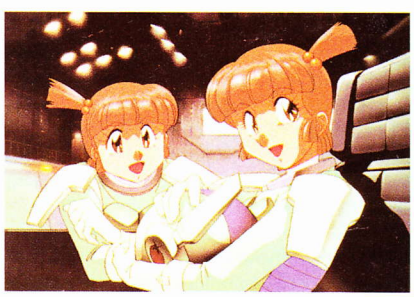
Rango: Teniente J.G.
Edad: 20 años
Katori es el piloto y guía espiritual de la nave Soyokaze. Un amante del té verde japonés -si tiene una taza, es capaz de ejecutar las más peligrosas maniobras de navegación dentro de un cinturón de asteroides sin dejar de probar el exquisito sabor de su té-. Aunque parezca un occidental, definitivamente tiene raíces japonesas, y presenta una auto-confianza que a veces raya la arrogancia, pues afirma que la nave Brisa está "a salvo como la cuna de un bebé" cuando él está en el timón.

Sus hobbies favoritos son los diferentes tipos de meditación y entre ellos se encuentra la meditación Zen. Parece ser que *Katori* es un monje budista.

Kojiro Sakai

Rango: Alférez
Edad: 19 años
Piloto con más confianza en sí mismo del caza espacial Ranpu, trabajando para la nave Brisa. Lo llaman también "el Samurai del Espacio" o "el Rey Tirador". *Kojiro* se graduó con honores de la escuela de pilotos, y a pesar de no contar con muchas horas de vuelo, ha demostrado habilidades letales en contra de la flota Raalgon en numerosas ocasiones. Tiene fobia a las mujeres, excepto a las hermanas gemelas *Hanner* que comparten casi las mismas habilidades naturales e instintivas como pilotos de combate, teniendo en la cabina de su caza tiene un muñequito de la suerte hecho por ellas. No se lleva muy bien con los marines de la nave.

Emi y Yumi Hanner



Rangos: Pilotos en aprendizaje
Edades: 17 años
Emi y *Yumi Hanner* son dos jóvenes chicas que conocieron a *Tylor* mientras cuidaban a su padre, el Almirante *Robert J. Hanner* (retirado). Después de que las secuestraran y las hicieran rehenes, *Emi* y *Yumi* fueron rescatadas por *Tylor* y se enamoraron de él, uniéndose a la tripulación del Soyokaze cuando *Tylor* ingresó en ella como capitán. Deseando convertirse pilotos de combate, persuaden a *Kojiro* para que las enchufe, pero *Kojiro* descubre el talento innato de pilotar que se encontraba dormido en ellas.

Hay muchas situaciones jocosas debido a que *Emi* y *Yumi* se acercan mucho a *Kojiro* y éste le tiene fobia a las representantes del sexo femenino.

M. Cryburn y K.B. Andressen
Rangos: Sargento Maestro y Primer Teniente
Edades: 32 y 28 años

Cryburn y *Andressen* son los líderes de los Marines, el complemento militar del Soyokaze. Buscapleitos crónicos y veteranos expertos, estos dos siguen la tradición de los Marines de pelear con los pilotos del Soyokaze a costa de destruir todo a su paso dentro de la nave. Tienen un complejo de líderes incompetente, crean el caos y el desastre en cualquier oportunidad que tengan. Sin embargo, cuando dan su palabra, la cumplen como fue en el caso de la apuesta que perdieron con *Yuriko*. Como todos los tripulantes masculinos de la nave, caen rendidos de amor ante la bella *Harumi*.

Dr. Hidezaburo Kitaguchi

Rango: Cirujano Naval
Edad: 33 años
El *Dr. Kitaguchi* mantiene una enfermería mal equipada y con poco personal. Adora el alcohol en todas sus formas, también para anestesiar y esterilizar a sus pacientes. A pesar de tener 33 años, *Kitaguchi* dice que bebe desde hace 30 y que opera mejor cuando está ebrio. Con la llegada de *Harumi*, *Kitaguchi* es envidiado por todos los hombres de la nave.

Fuji y Mifune

Rangos: Vicealmirante y Teniente Vicealmirante
Edades: 51 y 55 años
El Almirante *Mifune* es el jefe de las fuerzas espaciales de la FEPU. Es el jefe de *Tylor* y líder de la batalla contra el imperio Raalgon. El almirante *Fuji* es el jefe de personal de la FEPU y por tanto el general de todos los militares. Estos dos hombres avanzaron a través de todos los rangos de la FEPU por su inteligencia, respeto y habilidad (todo lo que a *Tylor* le falta). Se sienten forzados continuamente a promover a *Tylor* y por tanto odian a muerte al capitán y tratan de deshacerse de él, poniéndolo en las situaciones más difíciles sin darse cuenta de que se encuentran delante del hombre más suertudo del universo.

Robert J. Hanner
Rango: Almirante retirado
Edad: 69 años
El señor *Hanner* está hoy retirado, pero en sus tiempos fue un gran líder. En el comienzo de la serie, está bajo el cuidado de sus dos hijas *Emi* y *Yumi*. Su primer encuentro con *Tylor* ocurre cuando él y sus hijas son rescatados de una situación de rehenes. Después que *Emi* y *Yumi* fueron asignadas al Soyokaze, el almirante *Hanner* se mudó a su nuevo hogar, pero *Tylor* y sus hijas de vez en cuando van a visitarlo.

Biografías de Raalgon

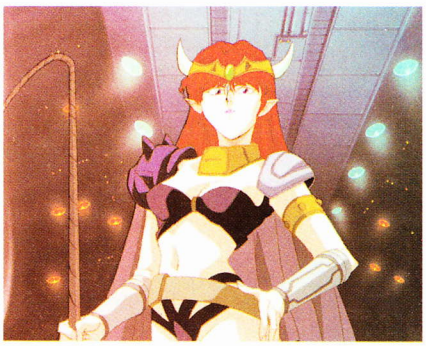
Harumi Nakagawa
Rango: Sargento de personal / Enfermera / Espía
Edad: 3 años

Asignada como asistente enfermera del doctor del Soyokaze, *Harumi* tiene a todos los hombres postrados a sus pies y rendidos de amor, especialmente los Marines. Pero ella va detrás de un solo hombre: *Tylor*. Como dato desconocido para casi toda la tripulación, *Harumi* es una androide espía de Raalgon. Fue enviada a la FEPU por *Ru Baraba Dom* y *Shia Has* para matar a *Tylor*. En vez de eso, sucumbe al encanto de *Tylor* y termina enamorándose de él.

Azalyn D'el Kran Rykun
Rango: Emperatriz Goza 16ª
Edad: 16 años
Altura: 165cm
Peso: 43kg
Cuando tenía 16 años su padre fue asesinado, convirtiéndose en la emperatriz del Sagrado Imperio de Raalgon. Sus consejeros la convencen de que la muerte de su padre fue culpa de las fuerzas de la FEPU y la fuerzan a declarar la guerra contra ellos. Como si esto no fuese suficiente, sus ministros se la quieren cargar para después poder reclamar el trono para ellos mismos. Sin embargo, la joven emperatriz cuenta con dos hombres especiales: *Ru Baraba Dom* como consejero militar y *Justy Ueki Tylor* como compañero. En el transcurso de su captura, se enamora de *Tylor* y lo nombra mascota *Paco-Paco*. Cuando *Tylor* cae enfermo, *Azalyn* vuelve al Soyokaze por él. Sí, habéis leído bien: La emperatriz del Imperio de Raalgon se convierte en prisionera de la FEPU para salvar la vida de *Tylor*.

Naku Ra Wang
Rango: Primer Ministro
Edad: 65 años
Consejero Jefe del Sagrado Impero de Raalgon, culpó a las fuerzas de la FEPU del asesinato del último emperador y convenció a *Azalyn* para declararles la guerra. Con todo, *Wang* continúa manipulando la opinión de la emperatriz para obligarla a obedecer su voluntad. Hambriento de poder, intentará llevar a cabo numerosos complots para asesinar a la princesa *Azalyn*.

Shia Has
Rango: Almirante
Edad: 21 años



Tiene casi el mismo rango que *Ru Baraba Dom*, pero a medida que progresa la guerra, es eclipsada por éste. Ella es más agresiva que *Dom* y obliga a *Harumi* a secuestrar a *Tylor*. Más tarde abandona su pequeña flota y se une a *Dom* en Doroume.

Es una de las más fervientes críticas de la ineptitud de la tripulación del Soyokaze, pero acabará por ver a *Tylor* bajo la misma perspectiva que *Dom* (ambos creen que *Tylor* es uno de los más brillantes estrategas de la guerra y no saben que todo es pura suerte y coincidencia).

Ru Baraba Dom
Rango: Capitán
Edad: 23 años

Ru Baraba Dom es el comandante del crucero de guerra Doroume de la sexagésima sexta flota estelar de Raalgon. A medida que la guerra progresa, *Azalyn* comienza a confiar en su inteligencia y se convierte en su consejero de confianza.

Dom, a diferencia de muchos de sus colegas, admira al capitán *Tylor* por sus habilidades tácticas y su capacidad para el combate. Después de conocer a *Tylor* y de que éste robase el corazón de la princesa *Azalyn*, *Dom* comienza a respetar a *Tylor* como un verdadero comandante. Tanto *Tylor* como *Dom* reconocen que la guerra se ganará cuando ambos dejen de pelear.

Un poco de historia

Irresponsable. Una sola palabra puede describir al capitán *Tylor*. Sin embargo, sería una descripción injusta, porque tiene un don del que muchos otros carecen: la Suerte. Todos creen que al alistarse en el ejército sólo los fuertes, inteligentes y decididos sobreviven. Pues están muy equivocados. *Tylor* es el ejemplo de tipo con suerte y además es el más afortunado del universo. En un abrir y cerrar de ojos se convierte en el nuevo capitán de la nave Brisa o Soyokaze y pasa a ser uno de los capitanes más temidos por la flota Raalgon. Es tan hábil que logra rescatar a las hermanas *Hanner*, a *Yuriko* y al *Almirante Hanner* sólo con el cheque de la pensión en una mano y ni siquiera lo utilizó para sobornar a los secuestradores.

¿Pero cuáles son los motivos de que *Tylor* se haya metido a militar? Según él, para llevar una vida tranquila. ¿Cómo es posible llevar una vida tranquila si la FEPU (Fuerza Espacial de los Planetas Unidos) está a punto de entrar en conflicto con el Sagrado Imperio Raalgon? Al comenzar la serie, *Tylor* se encuentra bajo la lluvia triste y desamparado hasta que de repente ve el anuncio de las fuerzas armadas. Excelente oportunidad, según él. Entró creyendo que los militares descansaban, subían de rango cada cierto tiempo, recibían cheques y seguían descansando y de vez en cuando cumplían alguna que otra orden. Eso era lo que creía *Tylor* en un principio y este concepto cambiaría levemente en el transcurso de la historia (claro que cambió: simplemente se le añadió a la fórmula un poco del condimento conocido como "lindas chicas en uniforme" y "pasear felizmente por el espacio").

¡Y qué suerte con las mujeres tiene el dichoso Tylor!

Este chico tiene suerte no sólo en la guerra sino también en el amor. *Tylor* es muy cariñoso y le encanta flirtear con las féminas de la nave. Las primeras chicas que caen a sus pies son las hermanas *Emi* y *Yumi Hanner*, a quienes *Tylor* rescata. Pero más tarde, las hermanas buscarán el calor de *Kojiro*, el piloto legendario con fobia mortal a las mujeres por muy bellas que sean (no vayáis a pensar cosas yaoi, lo que pasaba es que *Emi*, *Yumi*, *Kojiro* y todos los del Soyokaze habían cogido un virus que alteraba la temperatura corporal. Sentían frío... Un frío muy intenso).

La segunda chica que cae ante las afecciones y el carisma de *Tylor* es *Harumi*, la sensual enfermera que tiene a toda la tripulación masculina en vilo. En el transcurso de la serie, *Harumi* se descubre como agente espía del Imperio Raalgon y trata de asesinar a *Tylor* en varias ocasiones, pero sin éxito. Entonces, la asesina se convierte en chica enamorada. *Tylor* le enseña lo bello y hermoso que puede ser el corazón humano, y por primera vez la androide sentirá miedo, confusión, temor, amor y amistad (ey, esto se parece a **Saber Marionette J**). Además la androide recibirá órdenes de infectar la nave con un virus que puede poner en peligro la vida de la tripulación del Soyokaze. *Shia Has*, comandante de Raalgon, había ordenado a *Harumi* que ejecutase ese plan porque *Tylor* era un hombre difícil de capturar, pero *Harumi* experimenta por primera vez el remordimiento y la culpabilidad, y es que *Tylor* le hizo recordar que él no sólo era su amigo, también lo eran todos los miembros de la tripulación de la nave Brisa. *Harumi* entonces se enamora profundamente de *Tylor* y trata de salvarlo, pero finalmente *Tylor* se entrega a *Shia Has* para obtener la vacuna que puede salvar a su tripulación de una muerte segura. Y lágrimas y más lágrimas recorrieron las mejillas de *Harumi* cuando *Tylor* abandonó la nave rumbo al Imperio Raalgon. Ella pensaba que lo iban a ejecutar, pero *Azalyn* tenía otros planes para el evasivo capitán.

Porque otra chica que cae enamorada del encanto particular de *Tylor* es la misma emperatriz *Azalyn*. Así que la suerte de *Tylor* ayuda a *Azalyn* a escapar de los maquiavélicos complots de *Wang* para matarla y poder convertirse en

Típicos datos técnicos que nadie se lee

Reparto japonés:
Yuriko: *Yuri Amano*
Tylor: *Koji Tsujitani*
Yamamoto: *Sho Hayami*
Kim: *Kotono Mitsuishi* (*Misato* en **Evangelion**)
Kitaguchi: *Joji Yanami*
Kojiro: *Mitsuo Iwata*
Yumi/Emi: *Mika Kanai*
Andressen: *Hiroyuki Shidamoto*
Harumi: *Maya Okamoto*
Mifune: *Mugihito*
Fuji: *Tomomichi Nishimura*
Dom: *Toshihiko Seki*
Azalyn: *Hiroko Kasahara*
Wang: *Massaaki Tsukada*
Lonawer: *Isao Nishio*
Cryburn: *Kazuhiro Nakata*

Autor Original de la Serie: *Hitoshi Yoshioka*
Ilustraciones del Manga: *Kazuhiko Tsusuki*
Publicado en: *Fujimi Fantasia Publishing*
Diseño de Personajes: *Tomohiro Hirata*
Diseño de Mechas: *Koji Itoh* y *Soichi Masuo*
Música: *Kenji Kawai*
Director Musical: *Atsushi Matsukawa*
Director Artístico: *Masaru Satoh*
Diseñador de Colores: *Sayuri Ike*
Director de la Serie: *Koichi Mashimo*
Productores: *Kandai Okazaki* (TV Setouchi)
Noriyuki Taguchi (Big West)
Makoto Kubo (The Tylor Proyect)
Masatoshi Yui (Tatsunoko Productions)
Productor de DVD USA: *Shawne Kleckner* (Rightstuf)
Asistente de Producción de DVD: *Marc Ray* (Rightstuf)
Material Biográfico: *Kris Kleckner* (Rightstuf)

16 Compañías se encargaron de la animación de **Tylor**:

T.E.A.	Studio Mark
DOMU	Studio Kuma
I.G. Tatsunoko	MU Film
Studio Onion	Kyoto Anime
Studio Ten	Hadashi PRO
Studio Deen	Studio DUB
Studio Donguri	Studio Donburi
Kino Pro	RIGHTSTUF (DVD/VHS/USA)

Canción de Apertura: **Just Think of Tomorrow**
Vocalista: *Mari Sasaki* (King Records)
Arreglos: *Megumi Maruo*
Compuesta por: *Hiroaki Nakamura*
Letra: *Erina Shima*

Canción del Final: **Downtown Dance**
Vocalista: *Mari Sasaki*
Arreglos: *Megumi Maruo*
Compuesta por: *Yoshiki Yamaura*
Letra: *Kaoru Ishuma*

emperador. En el doblaje sudamericano *Azalyn* habla en castellano de España y siempre usa verbos conjugados con el sujeto "vosotros" (cuando lo normal allí sería el "ustedes"), por lo que *Tylor* le dice que tiene una forma muy extraña y peculiar de hablar. *Azalyn* admira y ama a *Tylor*, porque la trata como una amiga y una igual. No hay rangos entre los dos y por eso ella lo aprecia de una manera tan especial. Hasta, como hemos dicho, arriesgará su vida para salvarlo y anunciará además que *Tylor* es el padre de su futuro hijo (cálmense, sólo lo hizo para asustar a todo el mundo; aunque en el fondo, esto era lo que buscaba).

De verdad que ese *Tylor* tiene arte con las chicas y sabe como tratarlas y cortejarlas adecuadamente. La única que no se deja seducir por *Tylor* es la teniente comandante *Yuriko Estrella* o *Yuriko Star*. Ella siempre critica a *Tylor* por su comportamiento irresponsable y su falta de apego a las normas y leyes militares. Sin embargo, *Yuriko*, a pesar de ser dura con *Tylor*, va cambiando poco a poco y finalmente sucumbe ante su carisma. A pesar de flirtear a las otras chicas, *Tylor* en el fondo lo que más quiere es estar al lado de *Yuriko*; aunque no entiende por qué no puede estar cerca de ella más de un minuto sin recibir una bofetada en la mejilla. *Tylor* puede tener a todas las mujeres de la galaxia, pero quiere a *Yuriko* de una forma diferente. No, esta relación no podemos verla como una relación similar a la que viven *Akane* y *Ranma* de **Ranma ½**. *Yuriko* siempre ha vivido ocultando sus sentimientos y los esconde bajo la máscara de una estricta disciplina militar. *Tylor* siempre ha confesado que la ama en público... No una ni dos veces. Para él, *Yuriko* es la más bella y cuando un hombre está enamorado, la chica siempre es bella para sus ojos sin importar el color del cristal con que la mire.

Tylor, al futuro y más allá

El Irresponsable Capitán Tylor es una de las series que sin poseer gráficos computerizados de alta resolución ni tampoco las afamadas y aclamadas dosis de desnudos, posee un encanto que es capaz de hacerle ganar fácilmente nuevos adeptos. Oigan, estamos hablando de una serie que se centra en la vida del hombre más suertudo del universo y no importan una guerra o dos, el tipo sabe que saldrá ganando y más vivo que nunca.

Justy Ueki Tylor es increíblemente encantador. Sin embargo, detrás de toda esa apariencia, *Justy* sigue siendo un chico que desea vivir plenamente su vida. Vivir plenamente su vida justifica cada uno de sus actos y esto implica no obedecer las normas impuestas por otros. Él mismo se impone su propio código y lo cumple a rajatabla, pero no desea que otros le vayan dictando las reglas del juego. La suerte le llega a uno cuando consigue controlar el juego de su vida.

Para abreviar, esta serie romántica es una de las mejores que he visto hasta la fecha y eso que mi vida consiste en ver anime y más anime.Vale, no tengo mucha vida que digamos. Soy un escritor de tipo vegetal. De todos modos, mis aplausos al equipo japonés que estuvo tras la concepción y diseño de la serie que rememora los viejos años del anime en Japón (1993-1994). La historia es humana y carismática. Ambos ingredientes son parte esencial de la evolución de *Tylor*. Quizás *Yuriko* no quiera aceptar a *Tylor*, pero con el transcurso del tiempo se irá amoldando y acostumbrando a su presencia (por lo menos las bofetadas se redujeron de tres a una ^_^). El doblaje sudamericano pronuncia "*Tylor*" como "Tyler" y a veces trata de domesticar algunos términos (*Star* por *Estrella*); sin embargo, han hecho un excelente trabajo en el doblaje y la mayoría de los nombres japoneses fueron conservados íntegramente. Las canciones japonesas de apertura y cierre, junto a la animación, se realizaron de una manera exquisita e incomparable (no me culpen, parezco un diseñador de modas soltando propaganda barata). Recomiendo esta serie a todo el mundo que tenga un corazón humano, por supuesto.
¡Felicidades, Capitán Tylor!

Iván Oro

Gracias a Marc Ray, asistente de producción de Rightstuf.
Muchas gracias a Kris Kleckener, webmaster de Rightstuf.
Muchísimas gracias a Shawne Kleckner, productor ejecutivo de Rightstuf.
Millones y millones de gracias a todos los fans de Tylor del mundo mundial.
¡¡Y no olvidéis ver la entrevista que viene en el CD!!

POKÉMON 3

Está a punto de estrenarse, si no lo ha hecho ya cuando leáis esto, la tercera película de la saga **Pokémon** que lleva por nombre **The Unknown spells adventure** (a saber cómo la traducirán aquí en España -El título original japo vendría a ser algo así como "El maestro de la Torre Desconocida-). Otra vez el joven entrenador *Ash Ketchum* y sus inseparables amigos, junto con *Pikachu*, tendrán que verse las caras con la naturaleza más poderosa y misteriosa del mundo Pokémon. Y claro, esta tercera aventura no iba a ser menos que las dos ediciones anteriores e incorpora un cortometraje de 22 minutos titulado **Pikachu y Pichu**. Además, como viene siendo habitual, la película no es atemporal sino que puede situarse entre los capítulos normales de la serie (recordemos el claro ejemplo de la primera tanda de episodios, en los que se podía ver cómo el líder del Team Rocket tenía un misterioso pokémon con el que derrota fácilmente a *Gary* que posteriormente huye destrozando su castillo -*Mewtwo* y su presentación oficial cara la primera película-).

La historia en sí

El profesor *Spencer Hale*, un famoso investigador Pokémon, llega años trabajando y estuidando los secretos de una misteriosa raza pokémon llamada Unown (pokémon 201, es posible que los hayáis visto traducidos como Annon, y podría ser Unknown -todavía no se sabe a ciencia cierta-). Éstos, denominados pokémon símbolo, pueden aparecer en 26 formas diferentes, siendo cada una de ellas semejante a las letras del alfabeto. Pero la cara más poderosa de estos seres se centra en su increíble poder, los Unown tienen la habilidad de leer los pensamientos y sueños de las personas e incluso hacerlos realidad.

Durante su búsqueda, y al igual que sucedió hace dos años con su mujer, el profesor *Hale* desaparece y es transportado a un extraño mundo dejando huérfana a su pequeña hija *Molly*. Ésta, sola y desamparada, vive en su casa con un profundo sentimiento de tristeza debido a la pérdida de sus padres.

Pero no está sola, los Unown leen el pensamiento de la niña, sus sueños y deseos, y los hacen realidad. Al instante su casa se ve rodeada de un inmenso muro de cristal y no contentos con ello hacen aparecer al terrible león pokémon *Entei* (para que os situéis, es el pokémon 244). *Entei*, ante los ojos de la niña, toma la apariencia del doctor *Spencer Hale*. Así pues *Molly* cree que *Entei* es su padre, pero ahora le falta algo, su madre. Los Unown escuchan el deseo de la niña y se lo conceden, *Entei* es enviado a buscar una madre para *Molly*, y la elegida es *Delia Ketchum*, la madre de *Ash* (un chico con suerte...).

Mientras, nuestro joven entrenador junto a *Pikachu*, *Brock* y *Misty* se dirigen a Greenfield, la ciudad montañosa donde justamente está la casa del doctor *Hale* (ya sabéis, Dios los cría y ellos se juntan). En su camino se encuentran a *Lisa*, otra entrenadora, que al igual de *Ash* se está entrenando duramente para la liga Johto. Así, después de un enfrentamiento amistoso, *Lisa* se les une y llegan a Greenfield (Campoverde).

Ash queda sorprendido al encontrarse a su madre y al profesor *Oak*, el cual ha venido a investigar la desaparición de su amigo el doctor *Hale*. Pero la paz les dura poco puesto que mientras están reunidos *Entei* hace acto de presencia. El poderoso pokémon arrasa con todo lo que ve a su paso (Pikachus, entrenadores, profesores Oak, etc...) y seguidamente ante la aterrorizada mirada de *Ash* se lleva a *Delia Ketchum*.

Por otro lado el deseo de *Molly* se hace cada vez más intenso y el muro de cristal

va creciendo hasta alcanzar el cielo, es una poderosa barrera a cruzar, y más teniendo en cuenta que el guardián es *Entei*.

Ante la desesperación y el sentimiento de impotencia de *Ash* hace acto de presencia *Charizard*. Recalcar que en los nuevos episodios que aún no hemos podido ver en nuestro país (aunque al ritmo que van en Fox Kids...) *Ash* y *Charizard* se separan en Charific Valley durante la liga Johto.

Junto a su inseparable *Pikachu*, *Charizard*, pokémons y amigos, *Ash* encuentra el valor y la tenacidad suficiente para embarcarse en la batalla pokémon más grande de todos los tiempos contra el poder desencadenado de los ancestrales Unown y el terrible *Entei*, y todo para rescatar a su madre, snif.

Además tenemos las risas garantizadas con la siempre genuína y singular aparición de los tres personajes más ridículos de la historia del anime y de pokémon, el *Team Rocket* (*Meowth* incluido en el pack).

Pikachu y Pichu

Como hemos dicho, antes del comienzo de la película se proyecta el cortometraje **Pikachu y Pichu**, que narra las peripecias de *Pikachu* y sus primos, los pichus (sin comentarios...) para que éstos aprendar a controlar sus descargas y poder eléctrico. En el cortometraje también aparecen nuevos pokémon como *Hoppip*.

Otros datos

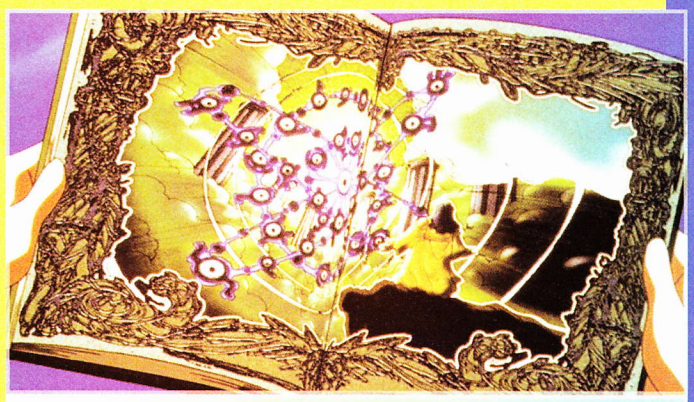
Escrita por *Takeshi Shido e Hidoki Sunedo*, y dirigida en Japón por *Kunihiko Yuyama* y en América por *Michael Haiyney*, esta nueva entrega de **Pokémon** nos ofrece una gama más amplia de planos digitales mucho más cuidados y elaborados que en ediciones anteriores que, junto a la acción pokémon más trepidante, harán enloquecer de nuevo a los más pequeños (y los no tan pequeños, aquí el menda) de la casa. No es un lujo de animación al igual que el resto de producciones de anime japonés pero sí lo suficientemente buena como para poder disfrutar de ella en la gran pantalla. ¡¡Ah!! Y además con la entrada te regalan una carta promo de *Entei*, y encima gratis...

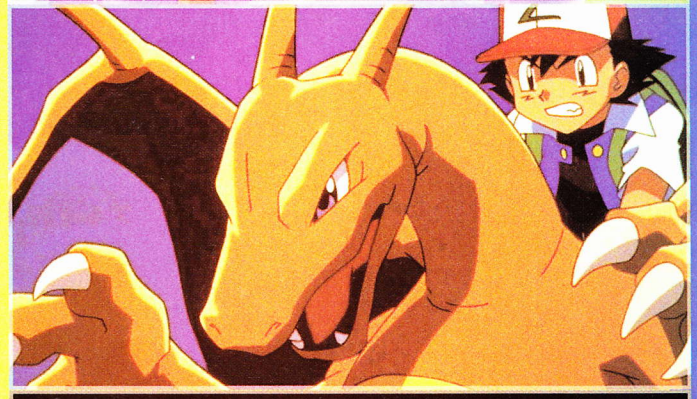
El futuro...

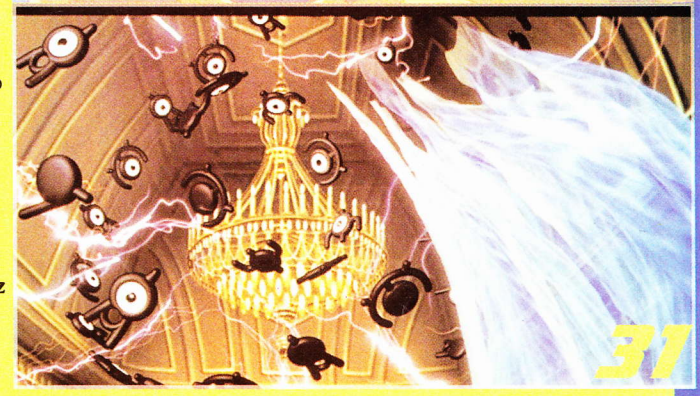
Si todo va bien, el próximo 7 de julio (el pasado 7 de julio para cuando leáis esto) se estrenará en Japón la cuarta película de **Pokémon**, que girará en torno al misterioso *Serebi* (o *Celebi*), el pokémon 251, que al parecer puede viajar en el tiempo. De hecho, parece ser que esta vez el protagonista no es un niño sino ya un adulto, el considerado mejor entrenador pokémon de todos los tiempos: ¡*Ash Ketchum*!

Sí, los poderes de *Serebi* nos transportan al futuro, donde un adulto *Ash* será el encargado de ayudar a desfacer el entuerto que ocupa esta película en cuestión. Os mantendremos informados.

Paco "Blastoise" Hernández

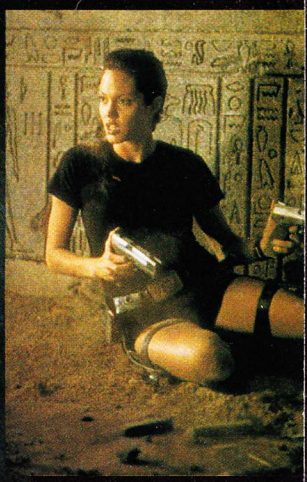






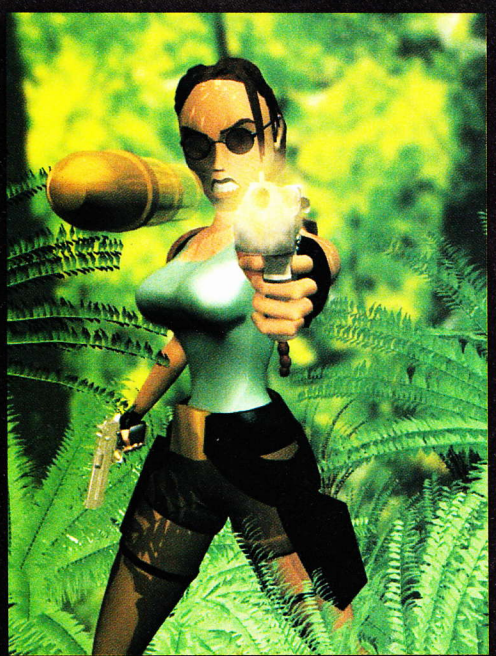
DVD
Magazine
POSEÍDOS
CHERRY FALLS
ANATOMÍA
GRANUJAS DE MEDIO PELO
LOS ÁNGELES DE CHARLIE
DESCALZOS POR EL PARQUE
THE OFFSPRING

LARA CROFT TOMB RAIDER



Lara se acerca a lo que parece un antiguo objeto perdido, sobre un pedestal en medio de una caverna de alguna civilización antigua. Al momento, una máquina ideada por un científico chiflado ataca a nuestra heroína, la cual, con multitud de fajas y saltos imposibles, y en una escena repleta de acción y dinamismo, vence la situación con un par de... MAGNUMS.

Así comienza **Tomb Raider**, con fidelidad precisa, plasmando el grueso del videojuego nada más encenderse la pantalla: tiros, brincos y objetos preciados en laberintos imposibles. *Angelina Jolie* es *Lara Croft* en esta película de aventuras, que narra la historia de una cazadora de tesoros sin ánimo de lucro, la aventura es más fuerte que el dinero para *Lara*, pero... Pasemos a la crítica del argumento.



No hace falta escarbar mucho para sacarle el defecto principal, es decir, que el argumento está más visto que un tebeo: en los libros lo han hecho muchas veces y en el cine prefiero no pensarlo; el protagonista debe hacerse con un artefacto poderoso antes que los malvados, o éstos destruirán el mundo con él (o algo igualmente malvado, lo cual se me antoja muy falto de originalidad). Y todo esto marca la película, sabedores todos de que al final ella se hará con él y el mundo no será destruido.

De ahí que, cuando el director intenta ponernos nerviosos con la continuidad de la existencia del planeta, haciéndonos ver que los malos toman la delantera, hacen planes, etc... Enseguida os relajaréis porque es demasiado claro que los buenos ganan, ése es el mayor fallo, que desde el principio es una peli de buenos carismáticos y malos verdaderamente "malos". Claro, que los escenarios son caso aparte, realmente vemos presupuesto bien invertido, ya que aparte de ver Camboya, Estados Unidos, Islandia, etc, los interiores de las tumbas y las ciudades perdidas merecen la pena ser disfrutados a cámara lenta, ya hubieran querido muchas películas de mejor guión tener unos fondos así.

De los actores casi que no podemos deciros mucho, *Angelina* está muy bien en ese papel y además es buena actriz, le queda bien y, como los demás son un tanto secundarios casi todos, pues lo dicho, poco que decir. Ah, sí, el mayordomo se llama *Hilary*, como la señora de *Clinton* ¿?. La mancha del argumento copieteado es capaz de tapar un poco la peli, todos sabemos que al final siempre ganan los buenos, pero es que en ésta parece que te lo dicen desde un principio y puede que pierda algo de magia :)

Tiros, más tiros, saltos imposibles, carreras entre columnas derrumbándose, enemigos de fantasía, incluso un guiño a **Matrix** cuando se pone a correr por la pared a 90 grados del suelo. No le damos puntuación porque resulta adictiva visualmente pero peca de previsibilidad.

Lo mejor, que vayas a verla, porque disgustado no saldrás de la sala.

Por cierto, yo no veo por ningún lado los 17.800 millones de pelas que se han dejado en efectos especiales, pero esto sólo es una apreciación personal :)

Antes de

Y ahora un poco de historia. En un principio nuestra amiga *Lara Croft* fue creada por *Tony Gad*, de 21 años, joven diseñador de CORE, que

pretendía hacer una mezcla entre **Indiana Jones** y **007** pero con una chica, y así de paso darle otra vuelta de tuerca al mundillo consolero. Tal es la popularidad que acabó alcanzando la idea que incluso *Tony Blair*, primer ministro inglés, ha nombrado a *Lara* embajadora virtual del Reino Unido :P, y la revista Playboy no deja de atormentar a *Angeline Jolie* con cheques repletos de ceros (por cierto, se rumoreó que en algunas escenas la pechonalidad de *Angelina* está "ensalzada" digitalmente).

De hecho, raro será el aficionado que, si bien quizá no haya jugado nunca a ninguno de los juegos de *Lara*, al menos no los haya oído nombrar. Fueron toda una revolución en su época, generándose desde copias hasta parodias (y sí, que ya os veo venir, también mogollón de material pornográfico y erótico), y buena prueba de dicho exitazo es que aquí está la película.

Algunos datos

La Paramount ha gastado más de 18.700 millones de pesetas en llenarla de todo tipo de lujos visuales, pues desde un principio quiso que fuese de esas películas que "dan que hablar"; en dos palabras: im-prezionante.

O, en palabras de su director: "*La película de Lara es un cruce entre **007** e **Indiana Jones**, todo ello visto bajo un filtro de L.S.D, y en el medio una mujer que enloquece a los hombres y sirve de inspiración a las mujeres*". Como se suele decir en estos casos, sin comentarios.

La actriz que encarna a *Lara* es *Angeline Jolie*, que fue modelo de los 16 a los 21, tiene 7 tatuajes en el cuerpo, y entre las películas que ha realizado se encuentran cosas como **Cyborg 2**, **Hackers**, **Gia**, **El coleccionista de Huesos**, **Inocencia Interrumpida** -Con Oscar de regalo-, y **60 segundos**.

Según palabras suyas, **Tomb Raider** es una mezcla de **Indiana Jones** y **James Bond**, pero con mujer, y bastante más sucio (*NdL: Qué originales son todos en sus declaraciones...*). También ha comentado por ahí que: "*Acepté el papel porque mi ex (Johnie Miller) prestaba más atención al personaje de Lara que a mí, como venganza acepté el papel*". Manda huevos...

Pues eso, una película entretenida con momentos de acción y con otros de ¿drama? No es la mejor, pero sabiendo lo que podían haber hecho con esta película, hay que reconocer que los aficionados a *Lara* hemos salido bien parados.

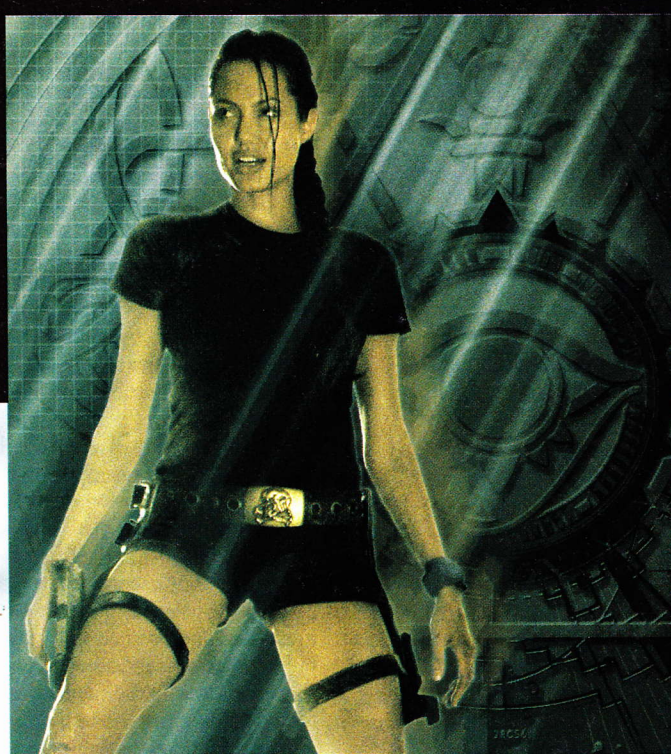
Chizuru

CURIOSIDADES DEL FILM

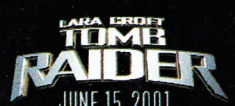
- Es la leche esta película, los saltos los hace igual que en el videojuego.
- ¿Sabéis los ruidos que hace Lara al salir de una piscina, al flexionar las rodillas, etc? Jeje, pues en la película los han conservado con la voz real del videojuego, incluso aparece el sonido de exclamación cuando encuentras una habitación secreta.
- Los pechos de la protagonista también han sido reproducidos con fidelidad, quiero casarme con esa mujer. :D
- Las dos pistolas son Magnums de verdad, igual que el videojuego, y también el sonido del disparo es fiel.
- Quería hacer hincapié en el par de... MAGNUMS

©2000 Paramount Pictures. Tomb Raider and Lara Croft are trademarks of Core Design Ltd. All rights reserved.

Pues sí, hemos resucitado la sección "**No sólo de manga vive el hombre**", así que en ella mes a mes os informaremos de todas esas cosas no manga que sabemos que también os interesan, como El Señor de los Anillos, Star Wars, Final Fantasy, Las Supernenas y similares.
Además, y como siempre, estamos abiertos a sugerencias. Decidnos de qué os gustaría que habláramos en esta sección.



FICHA TÉCNICA



Protagonista: ***Lara Croft*** es experta en artes marciales, deportes de riesgo y además suele conducir vehículos deportivos.
Director: *Simon West*, ex publicista con tres películas a sus espaldas (la entretenida **Con Air**, **La hija del General** y esta última).
Argumento: Escrito por *Patrick Masset* y *Jhon Zinman*, relata la búsqueda del triángulo de la luz que, según parece, tiene grandes poderes y permite el viaje en el tiempo.
Reparto: *Angelie Jolie* (*Lara*), *Cris Barrie* (mayordomo), *Noah Tylor* (experto en informática), *Daniel Craig* (arqueólogo compañero de *Lara*), y *John Voigt* como el padre de *Lara* (dándose la casualidad de que en la realidad el actor también es el padre de la actriz).
Gancho: Escenas de acción descacharrantes decoradas al borde del delirio (o al menos eso es lo que me han dicho que ponga) :).
Web Oficial: www.tombraidermovie.com
Estadísticas: Videojuego producido en el 96, por CORE y EIDOS, durante este tiempo, ha conseguido producir 4 secuelas, y vender 21 millones de copias (Originales, claro, piratas ni se sabe).

WWW.TOMBRAIDERMOVIE.COM

©2000 Paramount Pictures. Tomb Raider and Lara Croft are trademarks of Core Design Ltd. All rights reserved.

El aficionado criticón opina... que esta película no pasará a los anales de la historia por su originalidad o trascendencia. Es, simplemente, una película de acción para pasar el rato, y si vas con ese ánimo, saldrás satisfecho, en cualquier otro caso... ejem.

También se ha discutido mucho sobre la pechonalidad de *Lady Croft*, pero por respeto a nuestras lectoras no reproduciremos aquí lo que se ha opinado en los distintos foros ^_^

Podría decirse que el tomo 23 de **Ranma ½** marca el final de una etapa. Desde hacía bastantes tomos, la serie había estado compuesta mayoritariamente por historias cortas. Sin embargo, a partir del siguiente tomo tendrán lugar una serie de historias largas (que ocupan un tomo entero o incluso más) que empezarán a preparar el terreno para el Gran Final. Pero el final todavía está muy lejos, y en el tomo que nos ocupa podemos encontrarnos algunas historias realmente sorprendentes, como la famosa historia de la caña de pescar (en la cual descubrimos una cara oscura de *Ryoga* que muchos no sospechábamos que tuviese...), o la historia en la que está basada el OVA que en España se llamó "Seré yo la que herede las recetas de mamá" . Además, antes habremos de presenciar una terrible amenaza y el regreso de un viejo conocido...

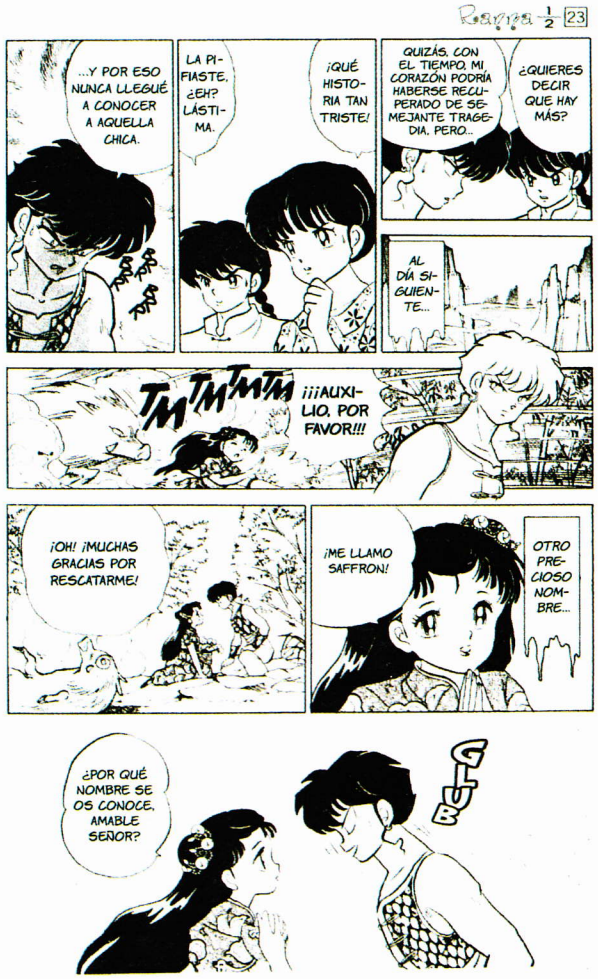
El retorno de Pantis Taro

Un día más, la mañana llega al distrito de Nerima. Y como tantas otras mañanas los gritos enojados de docenas de mujeres llenan el aire, señal inequívoca de que un día más, el maestro *Happosai* ha estado practicando su afición favorita. Mientras el viejo maestro huye de las iras de las mujeres de las que ha "tomado prestada" su ropa interior, sucede algo inesperado: ¡Una enorme figura se precipita encima de *Happosai*!

Cuando poco después *Happosai* consigue llegar al Dojo Tendo, cubierto de sangre y totalmente destrozado, ninguno de sus habitantes puede creer lo que ve. ¿Quién ha podido derrotar al poderoso maestro? El desconcierto aumenta cuando se dan cuenta de que lo que cubre al maestro no es realmente sangre, sino... ¿tinta? ¡En ese momento, alguien derriba la pared de un puñetazo! Cuando el polvo se disipa, aparece la monstruosa forma maldita de *Pantis Taro* (¿Recordáis el resumen del tomo 18?).

Un poco de agua caliente después, *Pantis Taro* vuelve a asumir su forma humana, sólo para darse cuenta de que *Happosai* se ha recuperado y ha huido. Frustrado, explica a *Ranma* y compañía que ha vuelto para obligar a *Happosai* a cambiarle el nombre de una vez. Resulta que al volver a su China natal no paraba de sufrir por culpa de su nombre. Pero como sabía que no iba a haber manera de convencer al malvado maestro, se le ocurrió la solución perfecta: En Jusenkyo existe un manantial del Buen Samaritano Ahogado, así que si consiguiera mojar a *Happosai* con agua proveniente de este manantial, el viejo demonio se convertiría en una excelente persona, y no tendría reparos en darle el nombre que quisiera. Y eso no es todo, al parecer, *Pantis Taro* se ha convertido en un luchador formidable, puesto que... ¡fue él quien derrotó antes a *Happosai*!

Sin más explicaciones, *Taro* se marcha dejando a *Ranma* intrigado y a *Genma* y *Soun* celebrando el final del reinado del



terror del maestro. Pero las celebraciones duran poco: En ese momento, reciben una llamada del guía de Jusenkyo, que les informa de que ha habido un error, y que el agua que se llevó *Taro* no era la del Buen Samaritano Ahogado. Al contrario, si el agua llega a tocar a *Happosai*, se convertirá en algo increíblemente horrible, mucho peor de lo que ya es.

Espeluznados, *Ranma*, *Genma* y *Soun* corren en pos de *Pantis Taro* antes de que suceda la catástrofe, y *Ranma* consigue evitar que salpique al maestro justo a tiempo. Sin embargo, *Ranma* no tiene ocasión de explicar nada a *Pantis Taro*. Tengamos en cuenta que *Pantis Taro* puede ser la única persona del mundo cuyo ego rivaliza con el de *Ranma*, y como no podía ser de otro modo, comienzan a pelear. Y en ese momento, comienza a llover... ¡Y cuando *Pantis Taro* se transforma en monstruo, aparecen en su espalda ocho enormes tentáculos de pulpo! Aprovechando que fue a Jusenkyo a por el agua, se salpicó a sí mismo con agua del manantial del pulpo ahogado (debió ser una historia trágica de verdad, porque no puedo imaginar cómo puede ahogarse un pulpo...). Ahora, además de sus atributos anteriores, puede usar sus tentáculos como armas formidables y lanzar tinta por los dedos. De esta forma, le resulta fácil atrapar a *Happosai* (usando un sujetador como cebo) y pronto tiene a *Ranma* contra las cuerdas. Afortunadamente, cuando está a punto de vencer, aparece *Akane* con una tetera de agua caliente, lo transforma en humano y no le queda más remedio que escapar (aunque consigue llevarse el agua maldita).

En vista del tremendo poder de *Pantis Taro*, *Genma* y *Soun* descubren la manera de que no pueda acercarse al maestro: Llevar a *Happosai* a una casa de baños y rodearle de agua

47

caliente, mientras ellos y *Ranma* se disfrazan de empleados del local. Si el monstruo entra por donde sea, tendrá que meterse en el agua caliente, y entre los tres le atacarán por sorpresa y le reducirán sin problemas. Sólo hay un fallo que no habían previsto: *Pantis Taro* simplemente entró en su forma humana como un cliente más, y una vez dentro se roció con agua fría y procedió a apalear a todo el mundo. Mientras *Ranma* hace lo que puede para alejar al maestro del monstruo, *Genma* y *Soun* caen fácilmente ante *Taro* y deciden que toda resistencia es inútil...

Mientras esquiva como puede todos los ataques de *Pantis Taro*, *Ranma* no deja de buscar una debilidad que pueda aprovechar. Los tentáculos hacen prácticamente imposible tanto acercarse al monstruo como huir, pero de pronto se le ocurre algo. Con gran dificultad, *Ranma* consigue sacar a *Taro* del edificio y subirse con el maestro a una enorme chimenea. Una vez en la cima, usa a *Happosai* como cebo para que *Taro* le ataque con todos sus tentáculos. En el último momento, aparta a *Happosai*... ¡Y los tentáculos se meten en la chimenea, sin que *Taro* pueda sacarlos! Como los pulpos tienen un fuerte instinto que les hace meterse en sitios estrechos para buscar protección, los tentáculos reaccionan solos y dejan atrapado a *Pantis Taro*. Pero, con un titánico esfuerzo, éste arranca la chimenea de cuajo y golpea a *Ranma* con ella. Por desgracia para él, la inercia de la chimenea hace que también se golpee a sí mismo, dejándose fuera de combate.

Todos caen en la casa de baños, justo en el agua caliente. Con los ánimos más calmados, *Ranma* explica a *Taro* que se había equivocado de agua y que si hubiera salpicado a *Happosai* estarían todos perdidos. Pero *Happosai* lo oye, y decide que le gusta la idea. Sin que nadie pueda evitarlo se hace con el agua, pero *Ranma*, a la desesperada, le lanza una báscula y lo deja KO de puro milagro... ¡con tan mala suerte que el agua salpica la cabeza de *Happosai*! Afortunadamente, el agua sólo afectó al chichón que el maestro se acababa de hacer...

La cenicienta

La historia comienza con *Ranma* y su padre en mitad de un viaje de entrenamiento. Mientras practican en un acantilado, *Genma* consigue golpear a su hijo... ¡con tan mala suerte que éste cae al mar desde lo alto!

Algún tiempo después, *Ranma-chica* despierta en una lujosa cama. Se encuentra en una habitación ricamente decorada, y pronto un mayordomo aparece para ver qué tal está. Le explica

84

que se encuentra en una isla privada y que fue encontrada inconsciente en la playa. El dueño, un joven muy educado llamado *Yobei*, no tarda en aparecer. Inmediatamente, da la bienvenida a *Ranma* y le pide educadamente... ¡que le patee la cabeza con todas sus fuerzas! Ante el enfado de *Ranma*, que lógicamente le cree un pervertido, le explica que hace tiempo se encontró brevemente con una bella dama de la cual quedó prendado al instante. Como no pudo verla bien, la única pista que tiene es... una huella de su pie en la cabeza. Desde entonces, pide a todas las chicas que ve que le pisen la cabeza para ver si tienen el mismo pie...

Ranma, harto de encontrarse chalados por todas partes, se marcha de allí, pero se encuentra con que hace tiempo que no come nada y que está en una isla sin muchas probabilidades de encontrar comida. Así que, al ver que *Yobei* va a dar una fiesta en su palacio, decide quedarse un rato más. Mientras *Ranma* aprovecha para llenar la tripa, ve como, una tras otra, un montón de chicas se turnan para pisar la cabeza del rico muchacho. Sin embargo, todas son rechazadas, hasta que sólo queda *Ranma*. Como una especie de compensación por todo lo que ha comido esa noche, *Ranma* accede a pisarle la cabeza... ¡Y sorprendentemente, resulta ser "ella" la elegida! Al parecer, hace algún tiempo, *Yobei* partió en un viaje ritual de su familia. Cuando se disponía a comer, alguien aterrizó encima de su cabeza: Era *Ranma-chica*, en mitad de su entrenamiento, que pasaba por allí y no se fijó más que en la comida...

Feliz por el reencuentro, *Yobei* comienza a festejar el hallazgo de su amada, mientras que *Ranma* aguarda pacientemente la oportunidad de perder de vista a su anfitrión y salir a buscar agua caliente. Curiosamente, se da cuenta de que, pese a que el lugar posee gran cantidad de lujos, todo está iluminado por velas. Es más, cuando en un descuido consigue escapar, observa que no sólo no hay agua caliente... ¡sino que ni siquiera hay agua! Extraño, para tratarse de un rico magnate de las fuentes termales. Finalmente, llega a una habitación con un cartel de "no pasar". Curioso, *Ranma* abre la puerta... y se encuentra con una habitación ruinosa. En ese momento, aparecen *Yobei* y su mayordomo. *Yobei*, viendo revelado su oscuro secreto, explica que esa habitación... ¡es la suya! Realmente, lleva tiempo arruinado y esa noche se gastó todo lo que le quedaba en la fiesta. La culpa de todo la tiene una enorme roca que ha bloqueado la principal fuente de la isla, por lo cual todos los manantiales se han secado.

Ranma se compadece del joven, y va al lugar donde está la

roca. Una vez allí, le pide a *Yobei* y a su mayordomo que salgan y que ni se les ocurra asomarse. Extrañados, le hacen caso, y cuando se queda solo, *Ranma* hace acopio de fuerzas... y destruye fácilmente la roca de un solo golpe. *Yobei* y su mayordomo, al oír el estruendo, hacen caso omiso de lo que les pidió *Ranma*, y cuál no será su sorpresa: en lugar de la bella joven de la que *Yobei* se enamoró se encuentran con un chico vestido igual, empapado con el agua caliente que vuelve a fluir de nuevo. *Ranma* les explica que él es la chica que le pisó la cabeza, y que planeaba marcharse antes de que entrasen, pues así es como es realmente. Cuando consiguen salir de su asombro, *Ranma* ya se había marchado. Nunca más volvieron a encontrarse...

Cocina creativa

El Dojo Tendo es un lugar donde suelen producirse desastres de enorme magnitud. Ataques de monstruos, batallas entre seres increíblemente poderosos... Pero el que se ha producido esta vez es especialmente terrible para sus habitantes: *Kasumi Tendo* ha caído enferma. *Akane* deberá cocinar en su lugar... Pero antes de que *Ranma* y *Genma* puedan partir "de viaje de entrenamiento", ¡*Nodoka Saotome* llega de visita! (¿Cómo que quién es *Nodoka*? ¿Es que no te has leído el número anterior?).

Enterada de la situación en la que se hallan, *Nodoka* se ofrece a cocinar para todos, y lo que es más, a enseñar a cocinar a *Akane*. Por supuesto, "Ranko", como una buena jovencita, también deberá ayudar... Para sorpresa de *Akane*, *Ranma* demuestra poseer una gran habilidad como "cocinera". *Akane* no está dispuesta a dejar que un chico (sobre todo si es *Ranma*) cocine mejor que ella, así que pone todo su empeño en al menos superar a *Ranma*... pero sólo consigue que los resultados sean todavía peores. Después de condimentar la ensalada con trozos de madera, de estar a punto de prender fuego a la cocina y de conseguir que la pobre *Nodoka* se desmaye al probar uno de sus intentos de cocinar, no se le ocurre otra cosa que calentar unos huevos... en el microondas. ¡El microondas explota, con tan mala suerte que la puerta sale despedida y revienta la tubería del agua caliente! Además de arruinar todo lo que llevaban preparado, ¡el agua salpica a *Ranma*! Por suerte para él, su madre había quedado en estado de shock al ver el desastre y consigue huir *in-extremis*... Al final acaban cenando un simple caldo, eso sí, hecho con agua hervida por *Akane* (algo es algo).

112

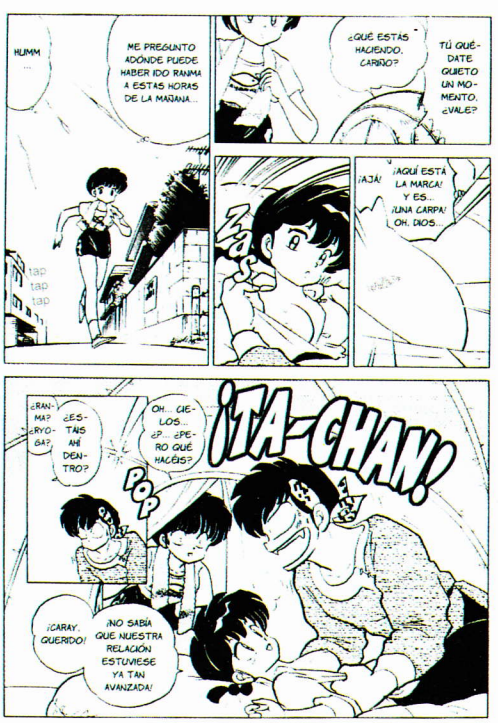
La caña de pescar amor

Ryoga es una persona que viaja mucho. Normal, por otra parte, si tenemos en cuenta que no es capaz de ir al lavabo de su casa sin aparecer en la otra punta del país. Así que, perdido como siempre, se encontraba en una ciudad cualquiera de Japón cuando decidió comprar un regalo para su querida *Akane*. ¿Qué podría comprarle que no le haya regalado ya? De pronto, sus ojos se detuvieron en una extraña caña de pescar, con una etiqueta que pone: "Caña de pescar amor". ¿Una caña que hace que la persona a la que atrapas con ella se enamore de ti? ¿Quién puede estar tan desesperado como para creer en esas cosas? Ésos eran los pensamientos de *Ryoga* mientras la compraba...

142

Algún tiempo después, *Ryoga* consiguió regresar a Nerima, y se encontró en un lugar por donde *Akane* siempre suele pasar al volver de clase. No tardó en oír su voz a la vuelta de la esquina, y armándose de valor, lanzó la caña... para encontrarse con que había pescado a *Ranma*.

Cuando al día siguiente *Ryoga* se despierta, presencia una escena inesperada: ¡*Ranma* le ha lavado toda la ropa y le está preparando el desayuno! Y lo que es más extraño, cuando pide explicaciones, *Ranma* le contesta que sólo quiere verle sonreír... ¡Incluso se transforma en chica para él! *Ryoga* no tarda en juntar dos y dos: Parece que después de todo, la caña de pescar amor sí que funcionaba. Horrorizado, *Ryoga* corre a mirar las instrucciones de uso de la caña, y descubre que a la persona a la que la caña atrapa, le aparece una marca en el pecho en forma de carpa. Cuanto más grande sea la carpa, más enamorada estará esa persona de él. *Ryoga* se lanza ansiosamente sobre *Ranma* y le



132

descubre el pecho. En efecto, ve allí una marca en forma de carpa... ¡Y en ese momento, aparece *Akane* y pilla a *Ryoga* encima de *Ranma-chica* con las manos en la masa!

Ante semejante escena, *Akane* no sabe qué pensar. Como siempre, supone que *Ranma* estaba burlándose de *Ryoga*, pero ¿por qué *Ryoga* actuaba así? Entonces cae en la cuenta de que *Ryoga* debe llevar una vida bastante solitaria, así que ante la imposibilidad de encontrar una chica como es debido, decidió buscar algo que se le parece... *Akane* decide que su deber como amiga es apoyar a *Ryoga* para que no desespere, y hacerle ver que comprende sus sentimientos. Desgraciadamente, *Ryoga* no la entiende bien... y piensa que lo que le estaba diciendo es que sabe que está enamorado de ella y que el sentimiento es mutuo.

Enormemente excitado, *Ryoga* corre en pos de *Ranma*. ¡Si consigue que *Ranma* le deje en paz, *Akane* será para él por fin! Primero intenta echar a *Ranma* de malas maneras, pero cuando ve que lo único que consigue es enfurecerle, *Ryoga* comienza a actuar como si correspondiese sus atenciones. Sin embargo, cuando ve la ocasión, duerme a *Ranma* con un somnífero. Sin perder tiempo, coge a *Ranma* y huye lejos de allí. Sus intenciones son simples: Matarlo mientras duerme y deshacerse del cuerpo donde nadie pueda encontrarlo jamás. Así, *Akane* será sólo para él...

Entretanto, *Akane* llega a la tienda de *Ryoga* en busca de *Ranma*, pero se encuentra con que no hay nadie. Sin embargo, encuentra un extraño papel: Las instrucciones de la caña de pescar. ¡*Ranma* no estaba gastando a *Ryoga* ninguna broma, sino que su amor era real! Pensando que *Ryoga* estaba tan desesperado que intentó ligarse a *Ranma*, sale tras ellos. Pero puede ser tarde: *Ryoga*, creyendo estar ya lo suficientemente lejos de cualquier testigo, está terminando de cavar una tumba para *Ranma*. Sin embargo, *Ranma* se despierta y se encuentra con la cruda realidad. Desesperado porque su amor le odia tanto como para querer matarle, decide que prefiere morir si así *Ryoga* puede ser feliz. Este gesto ablanda a *Ryoga*, que no es capaz de matar a alguien que se sacrifica así por él. Pero su nobleza dura poco... ¡En cuanto *Ranma* renueva sus gestos amorosos, sus ansias homicidas vuelven con más fuerza que antes!

Mientras *Ryoga* persigue a *Ranma* para acabar con él, *Akane* les encuentra y dice que sabe que *Ryoga* ha hechizado a *Ranma*. Es en ese momento cuando *Ranma* se entera de lo que ha ocurrido... Contrariamente a lo que *Ryoga* pensaba, la reacción de *Ranma* no es acabar con él. Lo que hace es coger la caña que *Akane* había traído consigo... ¡y tratar de pescarle a él! Sin embargo, en un golpe de suerte, *Ryoga* consigue desviar la caña; y en vez de pescarle a él como pretendía, ¡*Ranma* acaba atrapándose a sí mismo! Ante su desconcierto, *Ryoga* le manda lejos de un golpe. Pensando que ha vencido y lleno de coraje, decide aprovechar para decir a *Akane* lo que siente por ella de una vez por todas... ¡pero en su excitación, no se da cuenta de que se está declarando a *Ranma*! Como cuando *Ranma* se pescó a sí mismo con la caña se liberó del hechizo, *Ryoga* se lleva una buena (y merecida) paliza, y *Akane* nunca consiguió entender qué pudo ver *Ryoga* en *Ranma* para haber intentado hechizarle...

La armadura

En Nerima hay una cantidad inusual de artistas marciales súper-poderosos. Por desgracia para él, *Gosunkugi* no es uno de ellos. Harto de ver como una vez tras otra la gente se aprovecha de su debilidad y de sentirse de inferior ante tanto "superhombre", se encuentra con lo que puede ser la respuesta a sus oraciones: Un anuncio de una poderosa armadura de combate, con la que cualquier esmirriado puede adquirir un poder ilimitado. ¡Incluso podrá vencer a *Ranma* e impresionar a *Akane*! Viendo ya a *Akane* rendida a sus pies, pide la armadura sin perder un momento. Cuando al fin le llega, se la pone de inmediato...

Tres días después, *Ranma* recibe una carta de desafío de *Gosunkugi*. En la carta le pedía que fuese a buscarle a su casa, así que *Ranma* acude a ver qué mosca le ha picado. Una vez allí, se encuentra a *Gosunkugi* con la armadura puesta. *Gosunkugi* le explica que desde que se la puso no ha podido moverse, puesto que la dichosa armadura pesa demasiado. No sólo eso, sino que tiene algún tipo de cierre automático que le impide quitársela... ¡y la única manera de que pueda librarse de ella es pegando un puñetazo a su enemigo más poderoso! Justo en ese momento, del brazo de la armadura salen unas esposas que atrapan a *Ranma* y le impiden alejarse, ¡y la armadura se conecta!

Gosunkugi comienza a apalear a *Ranma* como si nada. *Ranma* esquiva los puñetazos de *Gosunkugi*, pero no puede evitar que le lance de un lado para otro al estar unido a él por las esposas. Cuando *Ranma* intenta contraatacar, no es capaz de dañar a *Gosunkugi* por culpa de la armadura... Pero *Ranma* se fija en un cronómetro en la armadura que lleva a cabo una cuenta atrás: Es el tiempo que queda hasta que la batería se agote. *Ranma* ve la victoria a su alcance pensando que cuando se agote la batería la armadura se detendrá, pero *Gosunkugi* dice que no es eso lo que ocurrirá. ¡Cuando se acabe el tiempo, la armadura explotará! La única manera de evitar esto es que consiga pegar un puñetazo a *Ranma* antes. Pero *Ranma* no está dispuesto a dejarse derrotar por *Gosunkugi*... Cuando la armadura explota, el único que queda en pie es *Ranma* (aunque bastante carbonizado).

Y aquí termina el tomo 23. Volveremos el mes que viene con una macrosaga (que, por cierto, ya fue comentada en Minami en los tiempos en que era un fanzine).

Matsuo

Si algún padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 934770250 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

Novia de la rosa

Utena como nunca soñaste

Inicio del Duelo

Bienvenidos una vez mas a la sección Hentai. En esta ocasión contamos con una temática fuera de lo común. En lugar de ceñirnos a las reseñas que suelen aparecer en estas páginas trataremos un tema y una serie muy especiales en diversos aspectos... Nos estamos refiriendo a **Shôjo Kakumei Utena**, de *Chiho Saito*, una serie llena de matices pasionales que no deben pasar desapercibidos.

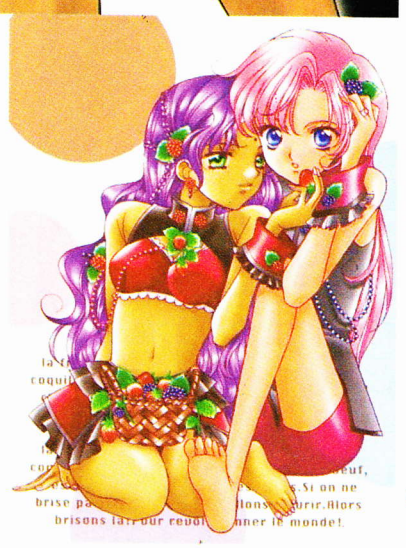
A cualquiera que haya podido ver esta serie (sobre todo en lo referente a la animación, pues del manga poco hemos visto publicado y cuenta con menos detalles en el aspecto que queremos comentar) le habrán pasado multitud de pensamientos por la cabeza; el más típico de ellos y en el que se centran los menos sensibles es el de la relación **Utena**/**Anthy**; algo peculiar y definida generalmente como lésbica.

La Novia de la Rosa

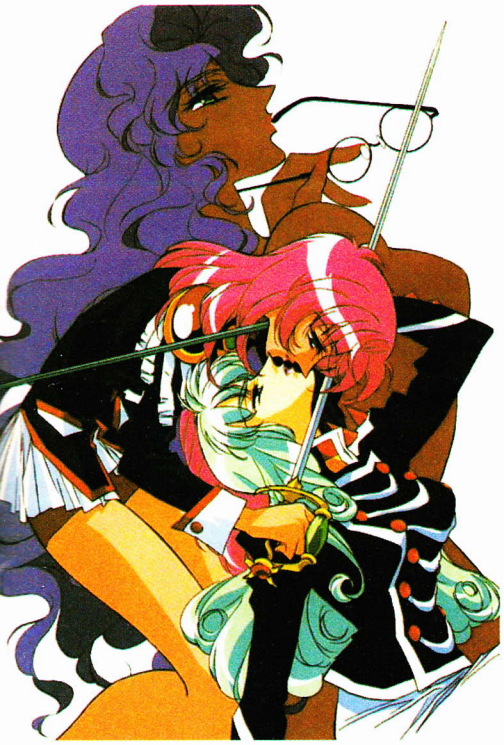
Tal y como el título dicta, *Utena Tenjô* es (hipotéticamente) la protagonista de la historia, pero los acontecimientos giran más hacia la dulce y abnegada *Anthy Himemiya*; pues es el objeto de deseo y anhelo de todos los personajes que forman la serie. Como "Novia de la Rosa" *Anthy* tiene ciertas costumbres que queremos remarcar en este artículo.

Lo primero que nos llama la atención es que el vencedor de un duelo posee a la Novia de la Rosa como si de un objeto se tratara sin pensar en sus sentimientos y que ésta lo obedecerá en cuerpo y alma. Así, la sumisa de *Anthy* es poseída por los duelistas vencedores ya sean chicos o chicas y su "deber" como prometida es complacer todos sus deseos.

Así pues... ¿qué encontramos en **Shôjo Kakumei Utena** que llame tanto la atención? La respuesta es bien sencilla, uno de los mayores atractivos de la serie reside en las relaciones entre los personajes. *Himemiya*, como "motor" de los duelos, será el objetivo de aquellos aquellas que



y



deseen poseerla (además del objetivo de algún que otro lector viciosillo, pero no entraremos en detalles hasta más avanzado el artículo ^ ^U).

De todos modos, no todo se centra en la Novia de la Rosa. La protagonista de la historia tiene parte de culpa y participación en este juego de relaciones en el que todo se insinúa y aunque los deseos de los personajes de la serie no sean del todo carnales, ésta no dejó de tener su problemática social.

Uno de los puntos culminantes de la serie es que *Anthy* y su hermano, *Akio Ohtori*, mantienen una relación completamente desgarradora y pasional... En resumidas cuentas, algo que ya no es un secreto para nadie: se acuesta con ella.

Adolescencia

Si ya por sí sola la serie contiene cierto punto picante que a todos nos atrae, la película (**Shôjo Kakumei Utena: Adolescence Mokushiroku**) hará que se nos caiga la baba incluso a las menos interesadas, con la inclusión de escenas de corte Yaoi. Hay que resaltar que la pasividad de *Anthy* en torno a la serie y la película no cambia y sigue igual de sumisa, calladita y encantadora. Su físico cambia por uno más "adulto" pero a la vez inocente, lo que hace más atractivas las escenas picantes que, en este caso, son más explícitas.

Anthy pasará la noche con el vencedor del duelo (imaginad, por un momento, lo que sucede cuando le toca el turno a *Utena*). En la película encontramos todo tipo de escenas de corte erótico -que no pornográfico-, incluso una escena Yaoi, como decíamos antes, para deleitar a las jovencitas, hecha a conciencia y muy elegante.

Hentai

Pero...¿qué hay de lo no visto? Porque este artículo pretende remarcar aspectos que dan nombre a la sección Hentai. Como en toda serie que se precie, encontramos parodias y doujinshis de este tipo... ¿Qué hacen *Himemiya*, *Tenjô* y compañía en sus ratos libres? (y creedlo, tienen muchos ^ ^U). Podemos encontrar escenas como aquella en la que *Utena* usa su espada con *Anthy* de maneras que ni podemos imaginar; o a *Tôga* y *Saionji* entre otros duelistas en grupo... o incluso a la dulce de *Himemiya* martirizando a su mascota inseparable *Chuchu*...

Todo esto y, desde luego, más aún, puede ser visto en parodias y doujinshis que hacen referencia a la serie creada por *Chiho Saito* y *B-Papas*. El material al que podéis acceder se encuentra en múltiples formatos, englobando tankôbons (tomos) recopilatorios, imágenes escaneadas en internet, discos compactos, publicaciones especializadas, etc.

A *grosso modo*, os hemos revelado el lado más perverso (si cabe, pues todo esto tiene, en parte, una vertiente romántica) de una serie a la que no os tenéis que limitar si buscáis más referencias de índole sexual. Lo dicho: buscad, encontrad, y gozad de la vida sin complejos de la Academia Ohtori. Os dejamos con una muestra. Disfrutadla.

Noa~Chan "^ ^*Utena*^ ^"

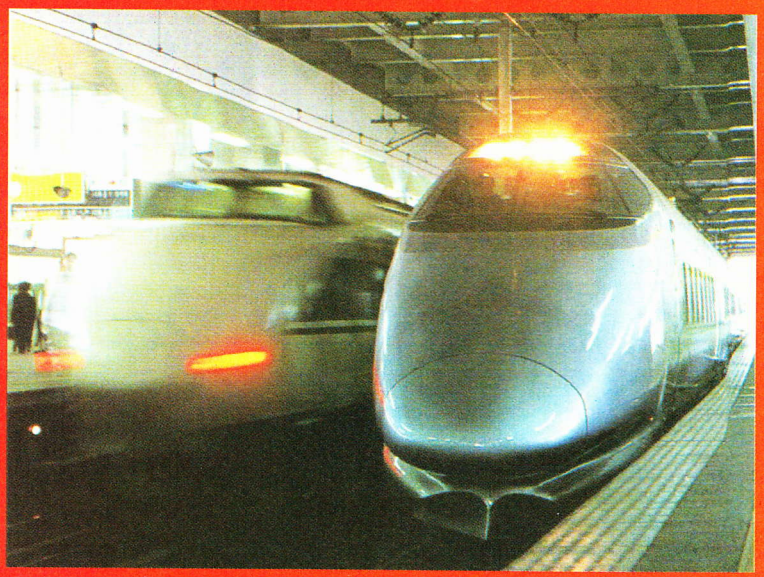
NdKrestas: ¡Hola a todos! Este mes, como habéis podido ver, Noa se ha encargado de llevar a cabo la sección (en las fechas de redacción y entrega he tenido que estar atento a asuntos personales, ¡mil perdones!). Espero que os haya gustado su artículo. El mes que viene nos volvemos a ver (si todo sale según lo previsto) en estas páginas. ¡Hasta entonces!

PDFoto: Y recordad que, si quisierais... Pues ya sabéis, que de momento sólo tres personas nos han dicho que sí.

NdL: Nótese la cutrez de que Anthy sólo lleve maquillada de "negro" la cara.

EL JAPAN RAIL PASS Y TRAVEL CHECKS

El mes pasado os hablaba sobre el vuelo a Japón, que suele ser lo primero en lo que piensas antes de irte, ¿no? Básicamente decía que lo tendríais mejor si vivís cerca de Madrid o Barcelona para las combinaciones al tener que hacer escala en algún punto de Europa, que sería curioso coger el Pokémon Jet con la compañía ANA (yo, por unas horitas de nada, no me ha tocado)...



Pues este mes voy a comentaros la posibilidad de adquirir un bono de tren para viajar en Japón, pero que sólo lo puedes conseguir aquí antes de irte: se llama Japan Rail Pass y puedes pedirlo si vas a estar sólo por un corto plazo de tiempo y como turista. Esto es importante ya que deben ponerte un sello en tu pasaporte que lo acredite, el "temporary visitor". Compras aquí el bono pero después allí lo canjeas por el ticket y dices a partir de qué fecha lo vas a utilizar. La Japan Travel Bureau te lo gestiona todo, sólo tienes que mandarles un fax con tu pasaporte en vigor, tus datos y un número de tarjeta de crédito (visa o mastercard por ejemplo) y en pocos días lo tienes en tu casa a través de mensajero, 2000 pesetas que pagas tú si no vas a recogerlo personalmente. Puedes escoger entre un bono de 7, 14 ó 21 días seguidos, clase "ordinaria" o "verde". Y es que, si pretendes moverte, aunque sea sólo un poquito para ver el país del Sol Naciente, te compensa.

Como me iba en avión al aeropuerto de Kansai, en la zona de Osaka-Kyoto, me ahorraba una ida desde Tokyo, pero claro, después de estar en casa de una amiga, me dirigía con toda seguridad a la capital nipona y eso costaba por lo menos 20.000 yens y pico, y por 28.300 tenía ya un bono para siete días que podría aprovechar para moverme por Nara, Kobe, Himeji, Kamakura, Nikko, Hakone, etc. Así que, al cambio de 1'49 (muy bueno, por cierto), me costó las 44.000 cucas que me permitiría moverme con mucha más libertad. Puedes subirte a casi cualquier línea JR de tren y bus, los shinkansen "tren bala" (excepto el más caro, el Nozomi), el Narita Express que te lleva al aeropuerto por ejemplo, algunos ferrys, bastante completito. Muy recomendable, la verdad.

JAPAN RAIL PASS	VERDE		ORDINARIO	
	Adulto	Niño	Adulto	Niño
7 días	37.800 ¥	18.900 ¥	28.300 ¥	14.150 ¥
14 días	61.200 ¥	30.600 ¥	45.100 ¥	22.550 ¥
21 días	79.600 ¥	39.800 ¥	57.700 ¥	28.850 ¥

Si quieres que te preparen un recorrido, ir con un grupo, que te lo reserven, no sé, no tener que preocuparte, puedes llamar a una agencia especializada en ello, como la Jaltour, aunque yo todavía estoy esperando a que me contesten. Buee. Si tienes dudas sobre las tasas de aeropuerto o cualquier otra que se te ocurra, tienes a la Embajada de Japón y una organización llamada Jetro.

Como tienes que llevarte dinero, hay varias opciones entre las que elegir: primera, las que tengáis pasta supongo que llevándoos la visa, no tendréis problemas pero cuidado, Japón es un país del dinero contante y sonante, no en todos los sitios te aceptan una tarjeta de crédito y tampoco puedes sacar dinero en cualquier sitio. Segunda, cambiar el dinero en yens y punto. Y tercera, sobre todo por seguridad y cantidad, puedes pedir a tu banco que te den *travel checks*. Suelen costar más baratos que las divisas en sí y al tener tu firma y sólo poder cambiarlos firmándolos delante del cajero japonés con tu pasaporte en la mano, te aseguras de que nadie te los quite, y si se te pierden o no los gastas, puedes devolverlos tan ricamente. Yo me he llevado unas 25.000 pesetas (16 mil yens) para los primeros días y el resto en cheques de viaje. Sólo tardaron 3 días en dármelo y creo que una agencia de cambio por lo menos tarda un par de semanas y te cobra más del siete por mil de comisión.

Alessandra Moura

DATOS DE INTERÉS

ANA (All Nippon Airways): 91 3100271 / 901 116703 / Url. http://www.ana.co.jp
JAL (Japan Airlines): 901174770 / Url. http://www.jal.com
Japan Travel Bureau: 91 5591597 / Url. http://www.jtb.com
Embajada de Japón (Madrid): 91 5907600
JETRO: 91 3912100
JALTOUR: 91 5931400

EL FENÓMENO DEL MANGA
o cómo descubrí el sexo y la violencia

Vivimos en un país (hay quien diría un mundo) muy curioso. Uno ve series televisivas como **Lou Grant** y similares y acaba creyendo que el mundo del periodismo se caracteriza por el compromiso, la integridad, la objetividad, el rigor informativo, etc. Cree uno que los periodistas son gente informada e inquieta y que, de tener algún decálogo, sus dos primeros mandamientos serían verdad y rigor.

Pero lo que se encuentra, por lo general, es muy distinto, y es que ¿cómo encajan la verdad y el rigor con los espacios informativos (teniendo en cuenta que un espacio siempre es algo que debe rellenarse, sea como sea), con la competencia entre medios y con esa plaga mediática que son los *opinadores*? Por no hablar de los recortes presupuestarios (por llamarlos de alguna manera) que hacen que determinadas noticias (las de poca importancia, aunque salgan a página completa) caigan en manos de becarios poco formados y menos interesados.

Todo junto suele generar resultados similares con temas distintos. Por ejemplo, durante un período de tiempo, en España se maltrata a las mujeres de manera escandalosa. Curiosamente, es un lapso de tiempo tan largo como interés tiene la noticia (se entiende que para los medios, que son los que deciden). Es decir que, de repente, ese hecho muere o se escabulle en su madriguera hasta que al oportunismo informativo le interese desenterrarlo. Así, las noticias son como la energía, que se transforma, pero no desaparece.

De igual modo que, durante un lapso de tiempo, pero recurrentemente, en España se maltrata a las mujeres, o hay violencia en el fútbol, etc, el manga es una plaga de sexo y violencia… y además extranjera. Ah, no, perdón. Lo de extranjera no es importante, porque, recordémoslo, en España no sólo no somos racistas, sino que nos preocupan mucho los inmigrantes (y si no, vean los titulares de los periódicos. Eso sí, cíclicamente, como con todo).

Sería una tarea prácticamente larga y tediosa descubrir dónde se generan las opiniones. Es mucho más fácil detectar los efectos de bola de nieve que sufren y ver cómo crecen, se multiplican, pero, al final, no mueren. Porque es mucho más sencillo repetir ideas recibidas y que permitan saber que el público o estará de acuerdo con ellas, o no se sentirá ofendido por ellas, que pararse a analizar su veracidad. Claro que, a veces, no será simple falta de interés, sino la más pura demagogia lo que lleve a escribir según qué papanatadas. Pero pongamos ejemplos:

"La TV y las películas japonesas son famosas por su violencia. Pero más aún lo son los manga, esos cómics que bajo una envoltura erótica son un catálogo de homicidios y destrucción gratuita. […] Nadie puede saber qué nubló la razón del individuo que ayer mató a cuchilladas a ocho escolares e hirió a más de 20 más en un colegio japonés. […] Tal vez hizo lo que estaba acostumbrado a ver en los héroes del 'manga'." Luis Ignacio Parada ABC, sábado 9 de junio de 2001.

Los héroes del «manga»

Japón es uno de los diez países con menor tasa de criminalidad del mundo. En 1999 registró 1.406 homicidios, con una población de 146 millones de habitantes. España, con 40 millones de habitantes, contabilizó 1.906. Sin embargo, los índices nipones están aumentando y fueron el año pasado los más altos de los últimos 32 años. La TV y las películas japonesas son famosas por su violencia. Pero más aún lo son los *manga*, esos cómics que bajo una envoltura erótica son un catálogo de homicidios y destrucción gratuita. Se editan mensualmente 120 millones de títulos que ocupan al año 450 millones de tomos. Al cabo de un año, esos tebeos reflejan más de dos millones de muertes violentas. Algunos sociólogos quieren ver en ellos la causa fundamental del crecimiento de la criminalidad. Es una hipótesis. Lo cierto es que el resto de los factores que pueden influir en la violencia —nivel cultural, integración familiar, arraigo social, independencia económica, seguridad en el empleo, drogas, violencia doméstica, delincuencia común y prevención del crimen organizado— son muy favorables. La incipiente violencia de una parte de la sociedad japonesa queda reflejada, por otra parte, en el aumento de suicidios no rituales. En 1999, 22.982 japoneses se quitaron la vida. Nadie puede saber qué nubló la razón del individuo que ayer mató a cuchilladas a ocho escolares e hirió a más de 20 más en un colegio japonés. «Traté de suicidarme varias veces, pero no logré morir», dijo a la Policía. Tal vez hizo lo que estaba acostumbrado a ver en los héroes del «manga».

Luis Ignacio PARADA

Internacional página 30

Una escuela de la ciudad japonesa de Osaka fue el escenario de una espeluznante y sangrienta matanza. Un perturbado asesinó a cuchilladas a ocho niños e hirió a otros dieciocho y a tres profesores. Arriba, dos niñas, asustadas y conmocionadas, después de ser testigos del horrible suceso

Este recorte, apasionantemente patético, es de lo más extremo que se puede encontrar en los medios de comunicación, además de ser de una demagogia rayana en el simple y puro delirio. Y si no, hagamos un pequeñísimo análisis de texto:

- "La TV y las películas japonesas son famosas por su violencia": El rigor informativo aquí es inexistente. Se da por sentado algo que no es sino una opinión del articulista. "Son famosas" no es más que una coletilla que pretende hacer recurso a un supuesto conocimiento general no demostrado.

- "los manga, esos cómics que bajo una envoltura erótica son un catálogo de homicidios y destrucción gratuita": interesante definición, en absoluto partidista. Que alguien me muestre la envoltura erótica de Dragon Ball, de Doraemon, de Card Captor Sakura, de Sailor Moon, etc. Porque sí, existen mangas eróticos, como existen libros eróticos, como existen películas eróticas, etc, pero quisiera pensar que no todos lo son.

Por no mencionar el "catálogo de homicidios y destrucción gratuita" al que se hace referencia, que supongo que todo el mundo tendrá presente cuando piense en Candy Candy, en Marmalade Boy, en I"s, en Ikkyu… Vamos, que, como definición, deja todo que desear.

- "Tal vez hizo lo que estaba acostumbrado a ver en los héroes del 'manga'": Ah, señores, aquí tampoco se le ve el plumero al articulista. Dios mío, todo el mundo sabe que, después de ver, por ejemplo, una representación de **MacBeth**, a nadie se le ocurre nada mejor que matar a alguien para suplantar su puesto. O con **La Orestíada**, por poner otra: ¿quién no la ha visto representada y ha sentido un deseo irrefrenable de imitar a alguno de los personajes y cargarse a algún familiar? Es lo más normal y corriente.

¿Y para qué seguir? En definitiva, hay quien diría que tenemos la prensa (en todos los sentidos de la palabra) que nos merecemos. Por suerte, vivimos en un país en que la gente no lee ni va al teatro (y menos a ver clásicos) porque si no, con ejemplos tan nefastos, la población española actualmente estaría diezmada.

Jaime Rodríguez

LA OPINIÓN DE LÁZARO

Para Septiembre

Bueno, una vez más, heme aquí dispuesto a tocar un tema que levantará ampollas. Más que de costumbre, pues es un tema que toca de cerca a casi todos los que estáis leyendo esto, amén de a las otras revistas del sector.

Según un reciente estudio, el 50% de los niños españoles de 11 años es INCAPAZ de escribir un texto de un solo folio de forma inteligible. Y en los mayores la cosa no mejora, pues cada vez son más las denuncias de profesores de Lengua que advierten que con tanta mierda de móvil y mensajitos la peña ya no sabe escribir y llena incluso los exámenes de cosas tipo "K + m qentas?" (=¿Qué más me cuentas?). Yo mismo he llegado a bajar 3 puntos en un examen porque el pavo me escribía abreviaturas incluso en el examen, manda huevos.

Es un hecho, y apostaría a que si vuestros profesores de Lengua son medianamente rigurosos (joder, en mis tiempos en Lengua de COU nos quitaban medio punto por cada falta de ortografía) más de uno y de dos tendréis la Lengua Española para septiembre. Porque sí, no os gustará que os lo diga así de crudamente pero NO SABÉIS ESCRIBIR. Un vistazo a vuestras cartas demuestra que el 90% no aprobaría si su mensaje fuera una redacción y por cada falta se quitaran 0,1 puntos. Es más, habría gente que tendría nota negativa.

Pero no sois ya vosotros, es casi todo el mundo, e incluyo a esta revista.

Basta ver cualquier programa de televisión de esos en los que el/la presentador consiguió su empleo poniendo el culo en pompa que no gracias a sus estudios o valía (casi todos hoy en día) para ver que la cultura no es algo que importe a los realizadores, pudiendo escucharse de forma habitual verdaderas patadas al diccionario como por ejemplo el tan extendidísimo laísmo madrileño ("el asesino comentó que a su ex ya la había dicho que..."). Esto, hasta cierto punto, es casi normal, al fin y al cabo la televisión nunca ha destacado por su componente cultural y sí por su factor idiotizante. Lo preocupante es que esta dejadez cultural está llegando incluso a los medios tradicionalmente considerados cultos como libros, periódicos y revistas.

Los libros son los menos, evidentemente, y es muy raro encontrar fallos, destacándose como el último reducto cultural que pronto quedará. Los periódicos ya son otro cantar, sobre todo los de ámbito local o deportivos. Y las revistas... ¡ay las revistas!

Sí amiguitos, algunas revistas son de auténtica vergüenza ajena. Muchas se salvan, por supuesto, pero rara es la revista, por muy gorda y seria que sea, a la que de cuando en cuando no se le escape algún error. Y si eso pasa en las serias, imaginad en las revistas a las que "detalles sin importancia" como la ortografía y gramática se la pelan.

Centrándonos en lo que nos toca, que son las revistas de manga, la cosa da verdadero miedo. Cuando me nombraron Director Editorial, me encontré con cuatro revistas: Minami, que no me preocupaba; Más Manga y Dokan, dos revistas con errores ortográficos como para parar un tren; y Shirase, revista que acababa de nacer pero que tampoco tenía corrector.

Por suerte o por desgracia, a mí la cultura sí me parece importante, y aunque los lectores no protestéis por algo tan nimio como que una revista sea un atentado a nuestro diccionario (¿quizá es que no os dais cuenta de los errores?) dejé claro desde un principio que eso no podía ser. Así, yo mismo me puse a corregir Shirase, buscamos un corrector para Dokan y en cuanto a Más Manga... bueno, no era un problema porque iba a cerrar.

Pero no era tan sencillo. Cuando corriges 100 errores es lógico que uno se te cuele, así que cuando corriges 1000 se te cuelan 10. Y si corriges 10.000 se te pasan 100. Además, cuando tienes que corregir cosas como "vurro" o "rebista" es posible que algún "este, esté, éste" se te pase por alto.

Así que había que insistir. A mí me ayuda *Lidia*, y *Miguel* pasa un primer filtro a los artículos de Shirase antes de mandármelos a mí. En Dokan no sé muy bien como va la cosa. Y aun así se nos pasa algún que otro error de cuando en cuando (aprovecho para decir que en Shirase no me pasan ni los pies de foto ni los textos de última hora, así que eso no es culpa mía).

No se vayan todavía, aún hay más. Esto es sólo para la ortografía, pero... ¿y la gramática? Es decir, ¿y la redacción en sí, el estilo? Eso ya sí que es de echarse a temblar. Veréis, escribir bien no es nada pero nada sencillo. De tal forma que en nuestro mundillo hay gente que sabe mucho de manganime, pero que eso de escribir...

Y claro, ¿qué narices haces cuando te encuentras un artículo del estilo:

"El prota aparece. Se llama Pepito. Es el protagonista de esta serie que consta de 26 capítulos.
Entonces el malo mata a su padre. Él decide vengarse por esta matanza. Pero antes encuentra a la protagonista, a cuyos padres el malo también ha matado.
Es una historia basada en un videojuego.
La animación la realizó la compañía TAL."?

¿La reescribes entera, la dejas tal cual para respetar el estilo del redactor, fusilas al redactor por el bien de la humanidad? Es algo muy complicado, pues siempre te resistes a reescribir las cosas para que el estilo del redactor no se pierda (al fin y al cabo, estilos hay muchos y escribir toda una revista con el mismo puede acabar cansando). Pero claro, tampoco puedes dejar las cosas tan mal. Y al final haces una cosa intermedia. Si queréis un buen ejemplo, leed el segundo artículo de **Tylor**, creo que ahí resulta evidente qué partes se han respetado y dónde se ha metido mano. Si no... entonces probablemente todo esto que os estoy contando os estará sonando a chino.

Y hasta ahora me he centrado en revistas de manganime de ARES, en ésta en particular, pero como he dicho somos con diferencia de los que más cuidamos el tema de las faltas,

si echáis un vistazo a las revistas de la competencia o las de videojuegos la cosa ya es de auténtica risa. Aun a riesgo de que se reboten con nosotros, y esperando que lo vean como la crítica constructiva que es, vamos a poner un ejemplo extraído del número 9 de la revista GuruGuru, concretamente su editorial.

Que bien nos ha sentado esta subida de temperaturas. Ya estábamos cansados de tener que pasar frió y ya era hora de poder salir un poco a tomar el rico solete y de paso un rico granizado.
¿Cómo dices? ¿Que cuando estas leyendo esto esta lloviendo sobre tu cabeza? Bueno, ni siquiera el hombre del tiempo acierta siempre ¿no? ^ ^;
Bueno, en esta ocasión hemos dejado Japón de lado y nos hemos centrado en lo nuestro. Por una parte en recordar series magnificas que pasaron por nuestras pantallas, como es el caso de Nadia, a la que queremos dedicar un muy extenso articulo que veréis finalizar el mes que viene. Por otro lado ver ese buen montón de series que los canales, tanto gratuitos como de pago, nos ofrecen. Y finalmente también un pequeño vistazo a una serie que en redacción nos gusta especialmente: Gals! Que este mismo mes estrena serie de animación.

La Redaccion.

Ahora vamos a escribir el texto tal y como debería ser: "Qu**é** bien nos ha sentado esta subida de temperaturas. Ya estábamos cansados de tener que pasar fr**ío** y ya era hora de poder salir un poco a tomar el rico solete y de paso un rico granizado.
¿Cómo dices? ¿Que cuando est**á**s leyendo esto est**á** lloviendo sobre tu cabeza? Bueno, ni siquiera el hombre del tiempo acierta siempre, ¿no?
Bueno, en esta ocasión hemos dejado Japón de lado y nos hemos centrado en lo nuestro. Por una parte en recordar series magn**í**ficas que pasaron por nuestras pantallas, como es el caso de Nadia, a la que queremos dedicar un muy extenso art**í**culo que veréis finalizar es mes que viene. Por otro lado ver ese buen montón de series que los canales, tanto gratuitos como de pago, nos ofrecen. Y finalmente también un pequeño vistazo a una serie que en redacción nos gusta especialmente: Gals! Que este mismo mes estrena serie de animación.

La redacci**ó**n"

Es decir, que centrándonos única y exclusivamente en la ortografía (porque la redacción en sí también se las trae), nos encontramos 7 faltas en tan sólo 717 caracteres, 154 palabras, 5 mensajes de móvil. Es decir, un error cada 22 palabras. Una auténtica aberración.

Es sólo un ejemplo, pues como os digo esto se da ya de forma generalizada en casi cualquier medio, cómics y mangas incluidos. De esta forma, ¿cómo va la peña a aprender a escribir, si los medios que se supone que tienen que instruir (no son pocas las palabras y expresiones que yo aprendí a escribir correctamente gracias a los libros y a la lectura en general) lo que hacen es desinformar y desculturizar?

Es más, ¿hasta qué punto son culpables los propios responsables de las publicaciones? ¿Y hasta qué punto los propios lectores? Esto no es ninguna tontería, os lo aseguro, o contaré de qué va la cosa.

Normalmente las publicaciones de tirada pequeña (apenas unas pocas decenas de miles de ejemplares) como pueden ser las de manga, videojuegos o similares funcionan en plan autónomo, es decir, los que las hacen entregan a la editorial el producto listo para ir a imprentas y ellos a cambio les dan una cantidad preestablecida de dinero, que esos creadores reparten a su discreción (un tanto para el coordinador, otro para el maquetador, tanto para los redactores...). Esa es la razón de que, si os fijáis, muchas publicaciones en realidad las hagan prácticamente entre cuatro. Así tocan a más. Y claro, si ninguno de esos cuatro sabe escribir (algo muy probable dado el nivel cultural general medio), la revista tendrá faltas como para parar un camión. Al fin y al cabo, ¿para qué gastarse dinero en un corrector si a los lectores las faltas de ortografía les dan igual? No, nimiedades como que los textos hagan revolverse a *Cervantes* en su tumba no merecen ser consideradas, mucho menos corregidas.

Y así nos va, que entre la incultura y desidia general, el lenguaje de los móviles, la televisión e incluso internet la peña ya no recuerda cómo se escribe correctamente. Y a nadie parece importarle.

Pero oye, que si queréis ser unos ignorantes por mí de puta madre, que yo una parte importante de mi sueldo me la gano por mi faceta de corrector. Eso sí, luego no lloréis si no os cogen en ningún trabajo y es por cosas como que en vuestro currículum habéis puesto perlas del estilo "*veículo* propio" o "*bachiyerato* cursado en...".

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

PD: Por problemas de última hora, este artículo se ha tenido que reenviar urgentemente por internet, teniendo que quitarle muchas de sus ilustraciones pues si no ocupaba demasiado, por eso este mes echaréis de menos las típicas imágenes con las que suelo acompañar mis textos. Otra vez será.

Esas canciones "desconocidas"

Y las entrecomillo porque no lo son a fin de cuentas, pero al leer el texto se darán cuenta del por qué del título.

Cuando yo compro un CD de música de anime (que ya no compro de otros desde hace muuuuucho tiempo), normalmente lo hacemos por cierta canción en específico, normalmente un opening o un ending.

Sin embargo, y para fortuna nuestra, hay muchas ocasiones en la que nos encontramos canciones que nunca habíamos escuchado y que nos parecen excelentes, y a la larga nos gustan más que las mismas canciones por las que compramos el CD, o por lo menos a mí me pasa.

Pasemos a los ejemplos: Los CDs de **Video Girl Ai** me los compré principalmente por la canción "Ureshii no namida" (Lágrimas de felicidad), la cual me gusta, pero dentro del CD número uno hay una canción que me gusta cien veces más que la misma Ureshii Namida y es "Meseji" (Mensaje) que me enchina (aún más) el pelo.

De la música de **Slayers** son ultraconocidas (y por muchos (como yo) memorizadas) canciones como "Give a Reason" o "Get along", que están dentro de mis favoritas, sin embargo no les llegan a otras canciones de la serie que me fascinan aún más como "Kono Sekai no Dokoka de" (o su versión en inglés Somewhere in the World) o la de "Stand Up!" o el ending de la primera temporada (muy conocido, lo admito, pero no muchos expresan su gusto por él) "Kujikenaikara" y mi preferida "Ame no far away".

De **Sailor Moon**, mi canción preferida no es el "Heart Moving" ni "Otome no Policy" ni ninguna de las que me puedan decir, mi canción preferida sólo la he encontrado una vez en uno de esos CDs recopilatorios y se llama "Kaze ni naritai", que es una canción bellísima, en serio, muy sencilla, pero con mucho sentimiento. De igual manera, una que todos han escuchado y que muy pocos tienen es la canción que pasa al final del último capítulo de la primera temporada (cuando todas las Sailor regresan a la vida sin recuerdos de sus aventuras), la canción se llama "You are just my love", y cada vez que la oigo, recuerdo lo que sentí aquella vez que vi ese capítulo final. Sólo me haría falta tener la música de transformación de Haruka, Michiru y Setsuna para darme por satisfecho con **Sailor Moon** (pero sigo buscando).

Pasando a **Escaflowne**, casi a todos nos fascina "Yakusoku wa iranai" (No necesito promesas) y a algún otro inadaptado le gustará "Mystic Eyes" (no puedo comprender que a alguien le guste esa canción), pero yo prefiero canciones como "If You" o la de "Kaze ga hiku hi".

Hablemos un poco de **Evangelion**, donde a todos nos traumatiza (para bien o para mal) "Zankokuna Tenshi no thesis" (La tésis del ángel cruel), y la que sí traumatiza para mal es la de "Fly me to the moon" (es que hacer como 250 versiones de una canción es más de lo que mi cordura puede soportar, de hecho cualquier admirador de *Sinatra* acabaría odiando esta canción después de haber visto **Evangelion**, pero ese es otro tema). "La de Zankokuna Tenshi no Thesis" es mi canción preferida de TODAS las animaciones, sin embargo hay otras canciones que me gustan mucho de **Evangelion** y son poco conocidas. Por ejemplo, hay una canción bellísima llamada "Yokan" (presentimiento) que viene en el CD de **Evangelion** "Refrain", en el cual hay muchas canciones inspiradas en la serie, pero que son muy buenas en verdad.

Otra de las muy conocidas: **Dragon Ball**. Muchos cantamos el "Cha La Head Cha la" a todo pulmón (y es que la canción es pegadiza y fácil de cantar), pero mis canciones preferidas de **Dragon Ball** son diferentes a las de la mayoría. De la primera serie, el ending está muy bonito (aunque algo cursi), pero a mí me gusta mucho esa canción cuando *Goku* y *Upa* van de camino de regreso a revivir a papá de este último, la canción se llama "Aoki tabinin (o es Tabihito ?_?) tachi". De **DBZ**, ya está la mencionada "Cha la Head chala", pero hay otras canciones igual o mejores, una es "Ginga wo Cohete raijingu hai", que te emociona por igual, o una romántica llamada "la partida de la luz" (Hikari no tabi).

En la versión **GT** de la misma **Dragon Ball**, a muchos les fascina el opening "Dan Dan" (que sería algo así como "Poco a Poco") o el ending "Hitori ja nai" (Ya no estoy solo), pero eso es porque no han escuchado el otro opening "Blue Velvet" ("terciopelo azul"), que está muy padre en verdad, muy movida y prendida.

Card Captor Sakura tiene muy buena música, en verdad, y las más famosas son los openings y endings de la primera temporada (que son los únicos que fueron doblados -_-), o sea "Catch you, Catch me" y "Groovy", pero al comprar los CDs verán que hay otras canciones aún mejores como "Platina" o la de "Lejos de esta ciudad" (Kono tooi machi de).

Finalmente, y esta vez hablando como saga, a muchos nos fanatiza la música de **Macross** (incluido yo), pero las series más famosas de esta saga son **Macross**, **Macross Plus** y **Macross Seven** (que la música de **Macross Seven** sí es un asco, pero en fin), pero para mí gusto, la mejor música de **Macross** no se ha dado en ninguna de éstas, en mi opinión "**Macross II: Lovers again**" tiene el mejor conjunto de canciones del Anime (y ésta sólo es mi opinión), las canciones tienen una calidad tal que para mí nunca pasarán de moda. Y sinceramente las descubrí por accidente, ya que al comprar un CD en donde viene la histórica "Ai, Oboete imasu ka" (Amor, ¿recuerdas?), me encontré con estas canciones que son excelentes.

Bueno, para no alargar (más) el choro, no estoy insinuando que mis gustos son los buenos y que los del resto son basura (aunque hay casos que no se pueden salvar como el de Mystic Eyes ¬_¬), sólo quiero expresarles que no siempre las canciones más conocidas son las mejores, y esa es la ventaja de comprar estos CDs. Ahora, entrecomillé lo de desconocidas, porque a fin de cuentas no lo son, ya que en Japón esas mismas canciones fueron openings y endings igual o más conocidos de los que conocemos en nuestros países, pero como dije EN JAPÓN.

Por cierto, tampoco quise decir que esas canciones ultraconocidas no sean buenas, como mencioné de igual manera me fascinan aunque tal vez el hecho de que las otras sean desconocidas, propicie que me gusten más.

Espero que después de leer todo este choro no se hayan dormido o huido (¬_¬) y que pongan sus propios casos de canciones no tan conocidas y que les parecen mejores que la "canción estelar" del CD que compraron.

Hebert

Nota: Visto que muchos de vosotros nos enviáis las opiniones y textos escritos a ordenador, os agradeceríamos mucho que nos los mandaseis directamente en un disquete (sólo valen 5 duros, y además os ahorráis la tinta de impresora), así nos facilitaréis mucho el trabajo y, para qué vamos a engañarnos, aumentaréis la probabilidad de que vuestra opinión sea elegida.

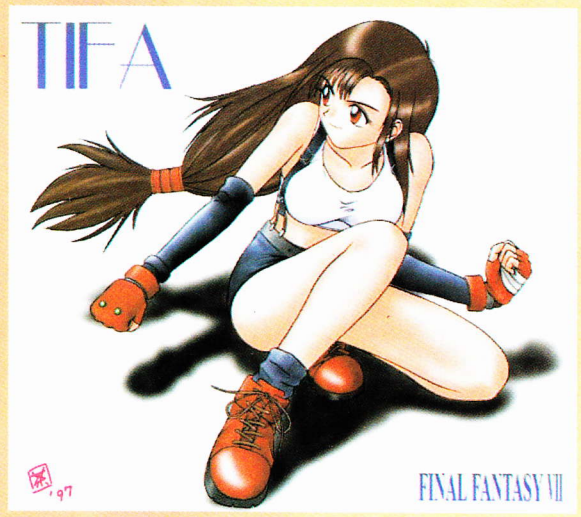
Así empezó todo

Hola, me llamo *Juan Miguel* y quería como tantos otros contar la historia de cómo me metí en este mundillo del Manga y del Anime.

Digamos que mi entrada es vez de todo seguido, fue en diferentes etapas. Todo empezó cuando la cadena de televisión Antena 3 (en sus comienzos allá en los comienzos de los 90) emitió ese clásico como es **Ranma ½** (así que se podría decir que fue mi primera serie), me quedé pillado con las aventuras y desventuras y los líos amorosos de *Ranma* y su alter ego. Y justo cuando me estaba aficionando van y de buenas a primeras cortan la emisión (por qué será), así estuve un par de años sin saber nada de nada de las series japonesas (exceptuando **Heidi** y **Marco**, pero la verdad para mí eran horribles). Pero un día (también en Antena 3) emiten la que más tarde sería mi serie favorita, "**Sailor Moon**". Me encantó su argumento... en general la serie entera, por causalidad conseguí ver las dos primeras partes cuatro veces cada una (y las cosas como son me llegué a aburrir con tanto guerrero Luna, Marte, Mercurio, Júpiter etc). Pero como pasó con **Ranma**, también un día las Sailors desaparecieron. Así estuve otro año hasta que apareció la revolución, la serie que más se ha visto y emitido, **Dragon Ball**. También me gustó y la seguí entera incluso los dos meses y medio de la lucha de *Goku* y *Freezer* en Namek, pero para aficionado de *Goku* y compañía mi hermano, bueno se puede decir que es la única serie japonesa que le gusta y lo conoce casi todo. También la continué en sus cambios de horarios y de cadena (ya que pasó a Canal Sur). Meses después surgió otra serie que me encantó más que **DB**, que fue **Lupín** (por favor no os riáis (*NdL: ¿Por qué, si era una serie cojonuda?*)). Joder, me interesaba más la forma de cómo iban a dar su siguiente golpe a un banco que si *Goku* subía de nivel o no. Pero pasó lo mismo de siempre, se entremetieron las asociaciones de padres y demás y desaparecieron. Un año después otra vez en A3 emitieron otro clásico, **Chicho Terremoto**. También me gustaron las aventuras y desventuras de este Otaku de los deportes. Gracias a él, a algunas reposiciones de **SM** y *Goku* y sobre todo con mi vieja Master Sistem 2 (ya que los videojuegos son otra forma de manga, ¿o los videojuegos no vienen de Japón?) pude sobre llevar la ausencia de series niponas. Pero llegaron los años 99 y 00 en los cuales volví a conectar sobre todo con el Anime (ya que el manga no lo practico mucho ya que a mi pueblo no llegan), digamos que en este paso de etapa a etapa me olvidé del manga y me dediqué casi por entero a los videojuegos (también había que dejar tiempo para el resto de actividades matutinas: el curso, comer, la televisión, etc). En ese estado de casi amnesia, compré por casualidad la revista Dokan (lo siento) y me interesó bastante así que al mes siguiente cuando iba a comprar el número siguiente vi la antigua Minami 2000 y por probar la compré y de ahí hasta ahora. Pero además de esto de comprar revistas relacionadas con el manga un amigo mío cuyo nombre es Zeus (un saludo) me dio el golpe definitivo gracias a prestarme la mejor serie que Gainax ha producido (**NGEvangelion**). Fue ver la primera cinta y no parar de verla (ya la he visto dos veces), después de **NGE** vino **Perfect Blue**, **Akira** y muchas más, ahora estoy con **DB GT** (nuevamente me remito a que mi pueblo está fuera del alcance del manga así es que voy un poco atrasado). También resaltar la gran ayuda que presta Canal Sur 2 ya que emiten tres series muy interesantes (mejor dicho están reponiendo) como son **Card Captor Sakura**, **Sailor Moon** (por fin pude ver la serie completa, por cierto muy interesante) y cómo olvidar **Yat** (esta serie ha hecho que produzca las mejores carcajadas de mi vida gracias a sus innumerables paranoias y tonterías que tiene y además el argumento de las dos partes, ya que van por la tercera reposición). También destacar **Marmalade Boy** (aunque ni el dibujo ni el argumento me impresionaron mucho, por eso la deje) y también **Slayers**. Bueno aquí acaba mi relato.

Juan Miguel

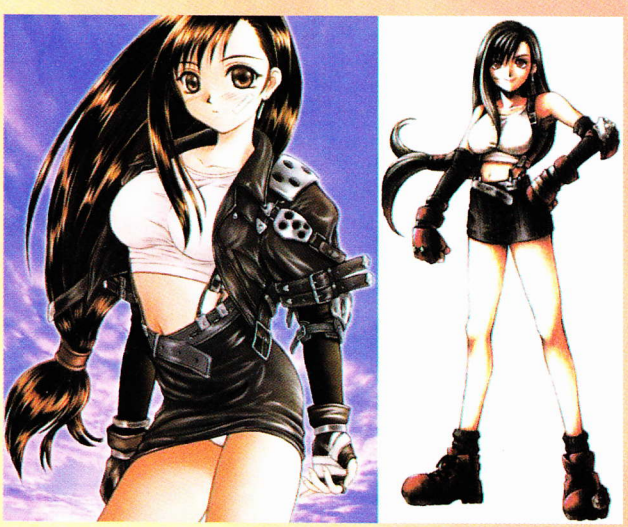
Nota: Me he olvidado de **Los Caballeros del Zodiaco**, pero casi no la recuerdo así que por eso no la he puesto ya que sólo tenía 11 años cuando la veía y ahora tengo 19 tacos.



Tifa Lockhart es mi personaje favorito de videojuegos... como pueden ver, ella es simpática y muy fuerte. Es más, me hizo reconsiderar el cuento ése del "sexo débil". Es tanta su fama que hizo aparición en dos juegos de SquareSoft: "**Final Fantasy VII**" y "**Ehrgeiz**". Su especialidad es el combate mano a mano. Y son famosos sus atributos... (campo éste en el que algunos dibujantes anónimos se han especializado... XD). Además, como persona posee grandes ánimos, y toca el piano. Aparte, dirige un bar, debajo del cual está la base de AVALANCHE, grupo de resistencia al que pertenece.

Nació en Nibelheim (los que conocemos el juego, sabemos que es la misma ciudad donde nació Cloud, el prota del juego). Por esto, y mucho más, *Tifa* es... ¡¡¡mi personaje favorito!!!

Fernando



¡No entiendo nada, es un éxito!

Antes de comenzar, tengo que dejar clara una cosa. No quiero decir que yo no entienda el porqué algo es un éxito o deja de serlo. Después de escribir unos cuantos artículos sobre el éxito, creo haber dejado bastante claro que el éxito es algo que no tiene lógica ni razón. Los tiros no van por ahí. Más bien al contrario, a lo que me refiero es a la alarmante manía que parece haberse impuesto en el mundo de la animación japonesa: hacer productos incomprensibles, a propósito, para triunfar con ello. Ello no tendría ningún problema si no fuera porque parece que a la gente incluso le gusta. Pero vamos a verlo un poco más detenidamente.

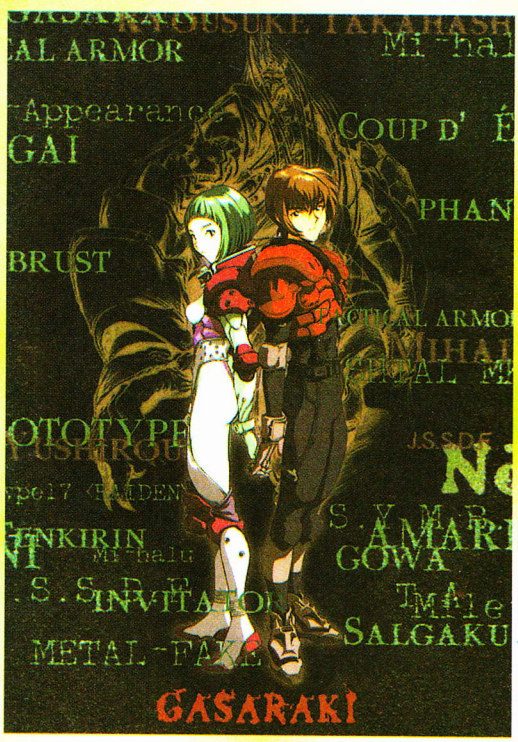
LOS INGREDIENTES IMPRESCINDIBLES

Vamos a echar un vistazo a los últimos animes que han estado de moda: **Evangelion, Utena, Lain, Brain Powerd**, **Gasaraki, FLCL**, etcétera, etcétera. ¿Qué tienen en común? Pues los siguientes elementos: un argumento misterioso (en todo o en parte), conspiraciones más misteriosas aún, ya sean internacionales, "interneteras" o intercolegiales; personajes autistas; tecnologías incomprensibles; etc. Según vaya avanzando el artículo me ocuparé de descifrar todos y cada uno de estos elementos... o al menos pienso intentarlo.

SI YO NO ME ENTERO DE NADA, VOSOTROS TAMPOCO

Ese parece ser el lema que impera últimamente entre las compañías de animación. Lo importante no es tener protagonistas carismáticos o historias interesantes; no, lo que importa es que no se entienda nada. Por supuesto, esto es una exageración, pero lo malo es que no estoy exagerando demasiado. Evidentemente, nadie podrá decir que los argumentos de **Digimon, Pokémon, Doraemon** (¿habéis ido ya a ver su película?) **Crayon Shin-chan, Chibi-maruko-chan**, etc, son demasiado complicados. Después de todo, son series infantiles, para tiernos infantes (o frikis muy frikis). Las historias son sencillas porque no conviene calentarle la cabeza a los niños. Sobre todo si se les quiere vender miles de productos de "*merchandise*" (videojuegos, juguetes, cromos, peluches, cartas, etc...). ¿Alguien ha visto un videojuego de **La crítica de la razón pura** de *Kant*? ¿No, verdad?

Una vez aclarado eso, debo explicar que hay diferencias entre unos argumentos incomprensibles y otros. Tomemos dos ejemplos: **Brain Powerd** y **Evangelion**. Las dos se parecen mucho. Las dos pertenecen al género de "ciencia-ficción con robotitos". Ambas son bastante incomprensibles para el aficionado normal -qué queréis, yo no creo que alguien normal pueda entenderlas-. *Evas* y *Ángeles* son primos hermanos (y viceversa) de *Brain Powerds*, *Granchers*, *Brainchilds*, etc. Por lo menos unos y otros se apoyan en teorías seudo-científicas imposibles de demostrar pero que quedan muy bien sobre el acetato. Sin embargo, como alguien señaló en un foro perdido en Internet, la mayor diferencia entre una y otra es ésta: en **Evangelion**, nadie dentro de la serie sabe lo que pasa; en **BP**, todos lo saben, pero no te lo dicen. Volved a verlas si tenéis ocasión y veréis como es cierto. Hum... ¿Debería haber hecho ese artículo comparando ambos animes? Bueno, siempre habrá tiempo para eso y ahora no voy a cambiar de tema.



O ES MUY PENSATIVO... O ESTÁ MUERTO

Otro de los elementos particulares de las series "de éxito" es poseer por lo menos un personaje autista. Vale, vale, no son realmente autistas, pero casi, casi. Recordemos que el autismo es una dolencia muy seria que no tiene nada de gracioso; así pues ¿qué tiene de interesante alguien que no dice ni palabra durante horas y horas? ¿Es digna de admiración una persona a quien le da lo mismo recibir una bofetada que dos? Sea como fuere, parece que el modelo ha calado y ahora contamos con muchos y variados ejemplos: *Rei Ayanami*, *Yuu Matsuura*, *Lain*, *Tifa Adil* (de ***Gundam X***, por si os lo preguntabais), *Anthy Himemiya*, *Miharu* y *Yûshiro Gowa* (**Gasaraki** ¡aquí tanto el chico como la chica son autistas, maravilloso!). Cierto que hay gente que opina que esta característica es una crítica a la pasividad de la juventud japonesa que, dicen algunos estudiosos, es presa de una peligrosa mezcla de materialismo y pasotismo... [Vaya, ya acaba de salirme otro tema del que tratar; bueno, lo dejaré apuntado para otro mes].

PELIGROSAS CONCLUSIONES

Sí, después de observar estas características creo que he llegado a la siguiente conclusión: francamente, creo que se nos está vendiendo "complejidad" donde deberíamos ver "confusión". No nos dejemos engañar; una cosa es que en un anime se cuestione cuál es el papel del ser humano en el mundo (quiénes somos, dónde vamos y todas esas cosas) y otra muy distinta que nos vendan historias sin sentido y personajes huecos. Lo peor de todo es que, tal como dije al principio, contamos con mucha gente (relativamente) empeñada en hacernos creer que eso es lo bueno. Que somos idiotas si no vemos la profundidad de las películas de **Evangelion**, los secretos que se esconden las chicas-sombras de **Utena** o el simbolismo de **Lain**. Pues qué queréis que os diga, yo he visto más reflexión sobre la humanidad en un capítulo cualquiera de **Cowboy Bebop** que en seis de **Evangelion** y me lo he pasado muchísimo mejor.

Jaime Ortega

PD: Si alguien se ha quedado insatisfecho por la comparación **BP-Evangelion**, que escriba a *Minami* pidiendo que haga un estudio más detallado. Total, para la de peticiones que van a llegar...

NOTICIAS BREVES

"-¡He traído las cartas!
-Joooo... podrías haber traído las de Magic que con esa baraja yo no sé jugar..."

El Camino Perdido del Otaku

Un hecho horroroso sucedió en Japón hace un par de semanas (cuando escribo esto). Un enfermo mental entró en un colegio de primaria y, armado con un cuchillo, mató a ocho niños e hirió de gravedad a otros tantos. Una tragedia, sin duda. Una mancha negra en la nación con el índice de criminalidad más bajo de los países desarrollados. Un hecho aislado para todas las personas de mente normal... Excepto para algún periodista que se atreve a relacionar semejante horror con el manga y el anime. No habéis leído mal. El pasado día 9 de junio un interfecto, de nombre *Luis Ignacio Parada,* escribía en el **ABC** una reseña del suceso, ligándolo después al manga y el anime. Como mezclando churras con merinas. La culpa de que haya más muertes y suicidios en Japón es del manganime y de las muertes y tetas que aparecen en los tomos. Está claro que esa es la causa, y no la sociedad cada día mas deshumanizada, la contaminación cultural americana, la sobrecompetitividad o la crisis en la economía japonesa, citando algunas causas posibles que se me ocurren a bote pronto. Y se queda tan ancho diciendo semejante gilipollez.

Y ahí está el problema. Cualquier iletrado puede escribir en un periódico, decir la burrada que quiera sobre manganime y no pasa nada. Nadie le recrimina o le rebate... O mejor, a nadie le dejan rebatirle. Un plumilla de estos destroza en un momento todas las campañas a favor del manganime que hayamos podido hacer a lo largo de los años. Hurra. Un estúpido acaba de convencer a la mitad del país de que el manganime provocó la tragedia de hace unas semanas. Fabuloso.

Y pensaréis que es un problema del **ABC** y de lo fachas que son, pero no es así. Pasa en todos los periódicos y en general en todos los medios de comunicación. Recuerdo un artículo aparecido en **El País**, periódico independiente de la mañana, liberal, progresista y tal, en el que una supuesta psicóloga (y digo supuesta porque los psicólogos que conozco suelen estar bastante mejor informados de las cosas que hablan, por decencia profesional) hablaba de su tesis, en la que relacionaba la violencia infantil con las series japonesas de animación. La buena mujer decía burradas como que el anime no se emite en las televisiones japonesas, porque es muy violento, ¡y que el poco que emiten se hace a horas de la madrugada! De la madrugada española, tarde en Japón, más bien sería. No me imagino a nadie programando en su día **Dragon Ball** de madrugada, la verdad. Esta descerebrada consiguió tres columnas en un periódico de edición nacional y titulares como castillos, diciendo mentiras, chorradas y más mentiras. Chachi.

Y es que por mucho que hagamos, por más que nos desgañitemos, por mucho que nos parezca haber conseguido en dignificar el manganime, es duro reconocer que cualquier "periodista" te puede desmontar la obra en tres líneas. En España (con perdón) pensamos/piensan que si juegas a videojuegos terminas matando a tus padres con una katana, que si juegas rol destrozas la Semana Santa de Sevilla o matas a un señor en la parada del autobús, que si lees manga o ves anime acabarás sacando un cuchillo y armando la de sanquintín en un parvulario. Esa es la imagen que refuerzan con artículos semejantes y la que intentamos combatir día a día. No voy a decir que en el manganime no haya sexo y violencia explícitos ya que estaría mintiendo. Repetimos por chorrocientasmil vez: hay manganime para niñ@s, para jóvenes y para adultos. No todo el manganime es sexo y violencia, igual que no todo el cine es sexo y violencia (por más que *Van Damme*, *Steven Seagal* o similares se empeñen en demostrar lo contrario). Decir que el manganime es la causa principal de la violencia en nuestra sociedad (o en la japonesa) es tanto como decir que la gente se deja influir por un tebeo (voy a hacer un tebeo proponiendo que me den el dinero, a ver si cuela :-)). Las causas deben buscarse más profundamente y no quedarse en la anécdota. No hay que jugar a los titulares sensacionalistas ni hay que culpar al mensajero. ¿Ya?

Y también repito: hay que responder o intentar responder al menos. Escribid al periódico y decidles que están equivocados. Lo que este señor cuenta es mentira: en Japón no se suicidan las personas por leer **Love Hina**. Hay que seguir trabajando, otra vez desde el primer peldaño, pero hay que seguir si no queremos que gente como ésta se salga con la suya. Yo por mi parte no estoy dispuesto a consentirlo, ¿y vosotr@s?

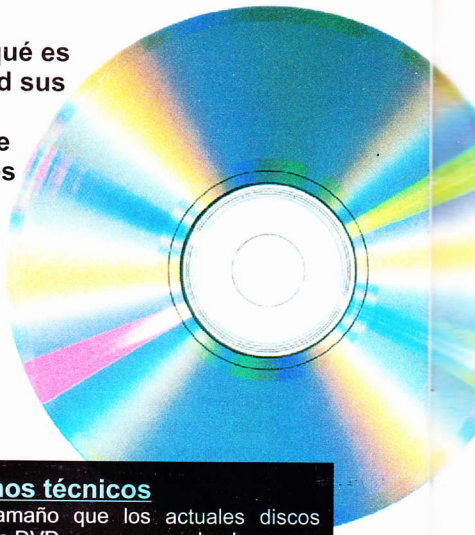
Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel Ortega (a.k.a. Curro)

NdL: Sólo comentar algo que no se sabía cuando *Curro* hizo el artículo: Nuestro colaborador *Miguel Ángel Ortiz* escribió al periódico a raíz del artículo en cuestión y, para sorpresa de todos, su carta fue publicada. Recortada, pero publicada al fin y al cabo. Sin duda una maravillosa noticia, y una muestra de que, si nos movemos, se consiguen cosas.

Resulta evidente cómo esta imagen y muchas otras similares incitan claramente a la violación y posterior masacre de todo bicho viviente

Son muchos los lectores que nos llaman y escriben para preguntarnos que qué es exactamente eso el DVD, que tienen una ligera idea pero no saben en realidad sus parecidos diferencias y especialmente ventajas respecto a los soportes multimedia actuales. Pues bien, Minami, siempre solícita, os ofrece el informe definitivo para que no os quede ninguna duda y podáis consideraros expertos En todo lo que a DVD se refiera



UN ACERCAMIENTO AL DVD

El DVD (Digital Video Disc, aunque originalmente era Digital Versatile Disc) se está convirtiendo rápidamente en un formato de futuro. Formatos como el Laserdisc ya pueden considerarse historia, y otros como el CD tienen los días contados.

Su denominación original hacía honor a su principal característica, la versatilidad, la capacidad de adaptación a una gran cantidad de utilidades, ya que puede ser utilizado para música, vídeo e informática. Por supuesto, los lectores de DVD son totalmente compatibles con los CDs en el mercado, por lo que el lector de DVD reproduce sin problemas dichos soportes ya que la transferencia de datos es inferior a lo que puede soportar un lector de DVD, que llega a los 11 Mbit/segundo para DVD e incluso a 22 Mbit/segundo para el caso del DVD-ROM.

Exteriormente, nada diferencia a un disco compacto normal de un DVD, pero la diferencia está en su interior, es decir, en la concentración de la información, con una capacidad de almacenaje que puede llegar a veinticinco veces las de un disco compacto normal. Todo se basa en una capa de almacenamiento de datos de una capacidad superior y en la posibilidad de incluir en un solo disco dos capas de datos, lo que duplica su capacidad. Así tenemos los DVD más sencillos, de una sola capa y con una sola lectura de láser, llamados DVC-5 y que puede contener hasta 4,7 Gbs; el de doble capa y doble lectura de láser, con una capacidad de 8,5 Gb y llamado DVD-9; el DVD-10, de una sola capa pero de doble lectura de láser con una capacidad de 9,4 Gb y así hasta el más potente, el DVD-18, con doble capa y doble lectura de láser, en el que caben hasta 17 Gbs. De información. En películas preparadas para ello, las llamadas "multiángulo", el espectador elige la cámara que quiere ver visualizada en pantalla, pudiendo elegir hasta nueve puntos de visión distintos.

Nombre	Diámetro	Caras	Capas	Capacidad	Duración
Discos de 5 Pulgadas					
DVD-5	120 mm	1 cara	1 capa	4.7 Gigas	133 minutos + o -
DVD-9	120 mm	1 cara	2 capas	8.5 Gigas	250 minutos + o -
DVD-10	120 mm	2 caras	1 capa	9.4 Gigas	266 minutos + o -
DVD-14	120 mm	3 caras	1 y 2 capas	14.1 Gigas	400 minutos + o -
DVD-18	120 mm	2 caras	2 capas	17 Gigas	500 minutos + o -
Discos de 2,4 Pulgadas					
DVD-1	80 mm	1 cara	1 capa	1.4 Gigas	40 minutos + o -
DVD-2	80 mm	1 cara	2 capas	2.6 Gigas	74 minutos + o -
DVD-3	80 mm	2 caras	1 capa	2.9 Gigas	80 minutos + o -
DVD-4	80 mm	2 caras	2 capas	5.3 Gigas	140 minutos + o -

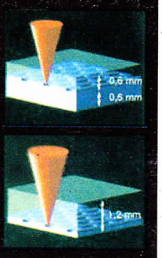
El DVD ha sido un soporte que, desde el principio, ha contado con todo el apoyo de la industria audiovisual y multimedia, lo que ha evitado que tenga que competir con otros soportes, como pasó con el Minidisc desarrollado por Sony frente a la DCC de Philips. Todas las grandes productoras cinematográficas apoyan el nuevo formato e incluso Disney, tan cauta en todos los nuevos soportes, anunció a bombo y platillo que presentaría todos sus grandes estrenos en VHS y DVD.

Pongámonos técnicos

Los DVD tienen el mismo tamaño que los actuales discos compactos (CD), 12 cm, pero los DVD son capaces de almacenar 26 veces más información y son casi 9 veces más rápidos. Para almacenar semejante cantidad de información utiliza un láser rojo con una longitud de onda situada entre los 630 y los 650 nanómetros, frente a los 780 nanómetros de los CD convencionales. Esta diferencia del láser es debida a que debe ser capaz de reconocer las marcas de información (pits) propias de un DVD, mucho más pequeñas y con menos separación entre ellas que las de un CD normal. En su interior, el DVD es totalmente diferente al CD. Sus microcavidades son aproximadamente la mitad que las de un CD (0.4 µm frente a 0.83 µm) y el espacio entre pistas se ha reducido también a la mitad (0.74 µm frente a 1.6 µm).

Y eso no es todo, ya que el último y más capaz DVD, el DVD-18, un disco de 2 lados y dos capas capaz de almacenar 17 Gb, equivalente a más de 25 CD-ROM (cada CD-ROM tiene una capacidad de 640 Mb), pronto quedará desfasado, pues toda esta capacidad de almacenamiento se triplicará cuando Pioneer y Sony culminen con el desarrollo del Láser azul-violeta en el que trabajan actualmente.

En un reproductor de CD, el haz láser debe explorar los datos tras atravesar una capa de plástico relativamente gruesa. En el DVD, es necesario dirigir y controlar el haz de lectura en unas microcavidades de menor tamaño, por ello un disco DVD utiliza un sustrato de plástico de menor espesor. Por sí mismo, un disco tan delgado se curvaría o no resistiría el manejo, por ello, en los discos DVD se añade un segundo sustrato de 0.6 µm, utilizando la tecnología de unión desarrollada por Panasonic.



Uno de los handicaps achacados al DVD es la decisión de la industria de dividir el mercado mundial en zonas, con un código regional, de tal manera que los discos fabricados en una zona no puedan ser leídos por aparatos de otra. Es decir, con un DVD comercializado en España, podremos ver los lanzamientos europeos y japoneses, pero no los norteamericanos, que son otra zona comercial distinta a la nuestra (ver cuadro).

El DVD es el primer soporte con verdadera proyección multimedia, ya que en su libro blanco se desarrollan los sistemas para poder fabricar los siguientes discos:

DVD-Vídeo: Con capacidad de hasta 133 minutos de vídeo de alta definición con sonido estéreo. Y la posibilidad de incorporar distintos doblajes -hasta 8- y subtitulados -hasta 32-. El sistema de compresión de vídeo es el llamado MPEG-2 con *bit-rate* variable.

DVD-Audio: Discos compactos de música con una definición y frecuencia de muestreo mucho mayor que los CDs normales.

DVD-ROM: Con capacidad para almacenar hasta 8,5 Gb de información.

DVD-R: DVD grabable con un máximo de 3,9 Gb de capacidad de almacenamiento.

DVD-RAM: Disco regrabable (más de mil regrabados) con una capacidad de 2,6 Gb.

DVD-I: El sucesor de CD-I.

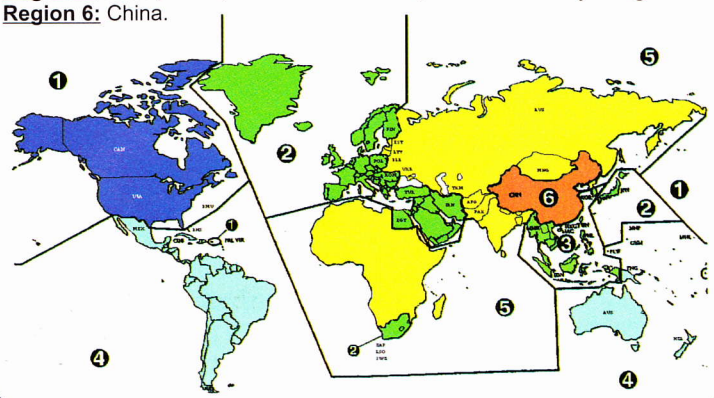
Regiones, un mundo dividido

Como medida para proteger los intereses de los estudios de cine, la industria de entretenimiento ha dividido al mundo en 6 regiones (ver el mapa) que en realidad son siete, ya que aunque Japón y Europa pertenecen a la Región 2, los títulos japoneses trabajan en norma NTSC, y los europeos en PAL.

Cada región cuenta con un código único de identificación para impedir la exportación de un DVD de una región a otra. Pero se ha visto que todas estas prevenciones en la práctica han resultado completamente ineficaces, ya que no sólo existen DVD Players multizonas, sino también es simple realmente el descodificar los lectores Como suele decirse, hecha la ley hecha la trampa.

Estas regiones están formadas de la siguiente manera:

Region 1: Canadá. Puerto Rico, USA y sus territorios extra continentales.
Region 2(NTSC): Japón
Region 2(PAL): Europa, Groenlandia, Sudáfrica y Medio Oriente-incluyendo Egipto-.
Region 3: Sudeste Asiático, Este de Asia (incluyendo Hong-Kong).
Region 4 (NTSC): América Central, Sudamérica y el Caribe.
Region 4 (PAL): Australia, Nueva Zelanda e Islas del Pacífico Sur.
Region 5: Rusia, África, Subcontinente Indio, Corea del Norte y Mongolia.
Region 6: China.



El proceso de fabricación parte habitualmente de cintas betacam digital para, mediante un proceso industrial llamado "authoring", llegar a la cinta matriz, una cinta magnética de banda ancha llamada DLT, ajustada al protocolo DDP20 de confección de DVDs. De esta cinta se crearán los estampadores que servirán para realizar las copias que se realizan fabricando separadas las dos capas de datos del DVD -una de ellas vacía en el caso de los monocapa- y una vez metalizadas, se sueldan con rayos ultravioleta, antes de pasar al etiquetado y enfundado, saliendo entonces al mercado.

Si queréis más información, recordad que hay una revista llamada **DVD Magazine** que satisfará todas vuestras necesidades. Y tranquilos que no se olvida del anime, pues la revista todavía conserva mucha de la política editorial que le dio *Lázaro* cuando se creó (fue su primer coordinador hasta que tuvo que dejarlo por falta de tiempo).

Mike Sánchez y Lázaro Muñoz

POR SI LAS DUDAS...

¿Cuánto cuestan los reproductores de DVD?
Los primeros DVD-Vídeo eran bastante caros, ahora ya puedes encontrar reproductores bastante decentes por unas 50.000 pelas, incluso menos.

¿Qué son los códigos de zona?
Se trata de claves que se asignan a los DVD con el fin de que sean incompatibles entre los distintos países del mundo, para así evitar importaciones no autorizadas.

¿Podrá el DVD grabar desde un VCR/TV?
Los requerimientos mínimos para poder reproducir vídeo y audio desde un DVD es que el vídeo se encuentre codificado en formato MPEG-2 y por lo menos exista una pista de audio en formato PCM. También es necesario incluir ciertos códigos de control. Por el momento es difícil codificar el vídeo y el audio en tiempo real, así como combinarlo con los códigos de control para almacenarlo en el DVD. Para hacer esto sería necesario contar con sofisticados equipos que hacen inalcanzable esta posibilidad hoy en día para los usuarios normales.

¿El DVD sustituirá a los CD-ROM?
Sí. Existen varios motivos por los que el CD-ROM será reemplazado por el DVD. El primero es la mayor capacidad del DVD así como su mayor velocidad. Pero la compatibilidad que los DVD mantienen con los CD- ROM hacen que las discotecas de CDs que actualmente se poseen sean plenamente operativas en los DVD.

¿Las grabadoras CD-R pueden crear DVD?
No. El motivo principal es que la longitud de onda del láser de lectura de un DVD es menor que la longitud de onda del láser de las grabadoras de CD-R actuales. Por lo tanto el reproductor de DVD tiene que leer pits más pequeños que los pits que generan las grabadoras actuales.

¿Es compatible el CD de música con el DVD?
Sí. El DVD puede reproducir sin problemas CD de música actuales.

¿Son compatibles los CD-ROM actuales con los DVD?
Sí. El DVD puede leer los CD-ROM actuales, pero no sucede lo mismo a la inversa. Es decir, los DVD no pueden ser leídos por los lectores de CD-ROM.

¿Son los CD-R compatibles con el DVD?
Pueden serlo. El problema es que los actuales CD-R (CDs grabados por láser y no por estampación) son invisibles para la longitud de onda de los DVD debido a que el tinte utilizado en los CD-R no refleja el rayo láser del DVD. Sin embargo se está trabajando en tecnologías que superan este problema.

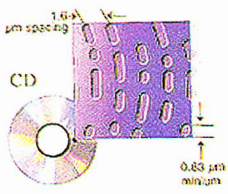
¿El DVD sustituirá a los VCR?
No tiene por qué. Actualmente el DVD no es grabable y el costo de los equipos tardará en decrecer a los niveles de los actuales VCR.

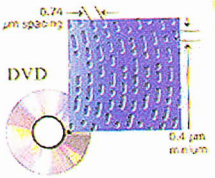
¿Puedo reproducir películas DVD en mi ordenador?
Solamente si su ordenador posee el hardware y software adecuado. Además de la unidad DVD-ROM necesitará un descodificador MPEG-2 y un programa que controle la reproducción.

¿Cuáles con las características de velocidad de un DVD?
Posee un tiempo de búsqueda de 150-200 ms, el tiempo de acceso es de 200-250 ms. El ratio de transferencia es de 1.2MB/s con picos de hasta 10MB/s. Aproximadamente es equivalente a un CD-ROM de 8x.

¿Qué tipo de conexión necesita el DVD?
Para conectarlo al ordenador se utilizan las tecnologías actuales: EIDE (ATAPI), SCSI,SCSI-2, etc.

¿Qué son las capas?
En los DVD, pueden existir hasta dos capas por cada una de las caras del disco. Estas capas están organizadas en dos alturas diferentes, una de ellas la capa base, de un material plateado y totalmente reflexivo, esto es, que refleja toda la luz que incida sobre ella (haz láser). La capa que se monta sobre la base, lógicamente separada por un material aislante, es dorada y semireflexiva, lo que permitirá pasar algo de luz. Por lo tanto, para poder leer la capa inferior aumentaremos la potencia del láser, atravesando la primera capa que queda desenfocada y la luz es reflejada por la inferior, leyéndose la información en ella contenida. En realidad, físicamente se podrían conseguir más capas de almacenamiento dentro de una misma cara, pero por razones de convenio se ha adoptado dos capas por cara.





Comparativa entre DVD y CDROM

	DVD	CD
Diámetro del disco	80mm ó 120 mm	80mm ó 120 mm
Peso (120mm)	13-20 gramos	14-33 gramos
Espesor	1'2 mm	1'2 mm
Estructura del disco	dos substratos de 0'6 mm unidos	un único substrato de 1'2mm
Velocidad de rotación	570-1600rpm	200-500 rpm
Velocidad de búsqueda	3.49 m/s (Una cara) 3.84 m/s (Doble cara)	1.2-1.4 m/s
Tipo de láser:	luz roja, longitud entre 650 µm y 635 µm	infrarroja, 780 µm
Ancho de pista:	0'74 µm	1'6 µm
Sistema de vídeo:	MPEG-2	MPEG-1, Avi, QuickTime,...
Capacidad de almacenamiento:	1 capa 4,7 GB, 2 capas 8'5 GB, 2 caras/2 Capas 17 GB	700 MB, 80 Min. Versión Audio
Pistas de sonido	NTSC: PCM lineal o Dolby Digital PAL: PCM lineal o MPEG Surround Sound	PCM lineal, wav, midi,...
Sonido opcional:	hasta 8 líneas de datos disponibles	
Subtítulos:	hasta 32 bandas de subtítulos,	
Otros datos:	multi-ángulo, protección contra copias, bloqueo de seguridad, código regional, etc.	

INTERNET

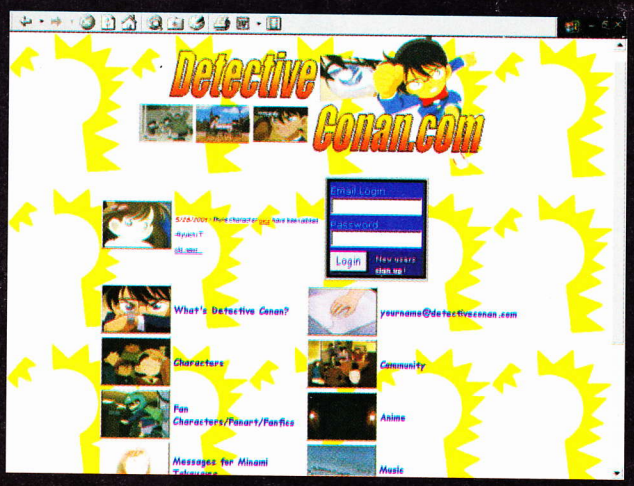
¡Bienvenidas un mes más! Esta vez ocupa nuestras páginas casi por completo el inteligente investigador *Shinichi Kudo*, protagonista principal de la serie **Detective Conan** haciéndose pasar por el niño que realmente no es.

Con él, hace un breve camelo **Doraemon**, el gato cósmico, al que se ha visto en varios canales de TV y, a partir de ahora, en los cines de esta parte del mundo. El resto del espacio se lo dedicamos a nuestras lectoras, pues una vez más han demostrado que su trabajo alcanza una calidad insospechada y merecen ser reseñadas tanto o más que las publicaciones cibernéticas patrocinadas. ¡Empecemos!

* DetectiveConan.com

El dominio más directo y completo que podamos encontrar sobre el pequeño detective creado por *Gosho Aoyama*. En **DetectiveConan.com** no solamente podréis conocer más detalles sobre esta obra de *Aoyama* y su estudio, sino que incluso se os permite dejarle mensajes a él y a la cantante/seiyuu *Minami Takayama*. También podéis entrar a formar parte del dominio con vuestra propia cuenta de correo electrónico detectiveconan.com, e incluir vuestros trabajos (Fan Characters, Fan Art y Fan Fics) además de consultar secciones habituales en este tipo de páginas. Una visita obligada para todo fan de **Detective Conan**. En inglés.

www.detectiveconan.com



* The S-Conan page

Tal y como dicta (en inglés) parte del mensaje de bienvenida de esta interesante página, "Aquí encontraréis imágenes de **Detective Conan**, descargas de canciones, información, escaneos del manga, pieles de WinAmp, gifs animados, una tablón web de **Conan**, encuestas... ¡y más!". Todos estos detalles han sido muy cuidados, y el único punto negativo reside en el diseño, que a pesar de atractivo puede resultar, en un principio, algo caótico y descuidado.

http://s-conan.tripod.com/

* Detective Conan Club

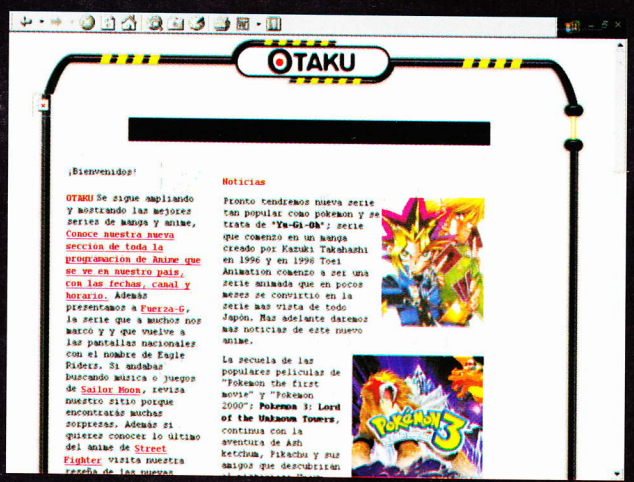
El mayor atractivo de este sitio es el hecho de que se encuentre en español y su cómoda navegación gracias al soporte del formato Flash. Teniendo como divisiones principales las categorías Secciones, Servicios, Información y Noticias, podemos acceder a distintas partes que nos llevarán a conocer el manga y la versión animada de esta serie de misterio y acción, los personajes que las protagonizan, los horarios de programación... Todo un lujo que peca de "lento" en cuanto a que algunas animaciones pueden ser excesivamente grandes y con tiempos de espera excesivos para equipos poco preparados. Esperamos que se actualice, amplíe y mejore con el paso del tiempo.

www.detectiveconan.es.vg

* Otaku.cl: Tu Comunidad Virtual de Manga y Anime

Un pequeño pero destacable portal en nuestro idioma que nos permitirá desde encontrar noticias de última hora (podéis bajar el trailer de **Pokemon 3: Lord of the Unknown Towers**) a consultar reseñas y curiosidades de clásicos como **Code Wa Sailor V** o **Kenyuu Densetsu Yaiba**. **Detective Conan** también tiene cabida en esta página de subsecciones breves pero lo bastante completas dentro de cada apartado para todas aquellas lectoras que quieran conocer los detalles y elementos más importantes de series reseñadas aquí.

www.otaku.cl



* Doraemon Land !!!!!! Ding Dong !!!

Uno de los mejores y más completos sites sobre **Doraemon**. No sólo el diseño general sino el contenido del mismo es agradecido. El mayor defecto es que se trata de una web en inglés y además algunas de las secciones continúan en construcción, pero no os quedaréis decepcionadas con la cantidad de información, archivos para descargar y complementos para el ordenador que podemos encontrar en ella. Destacan: MP3, imágenes, reseñas y curiosidades de personajes, e incluso información sobre el lanzamiento de las distintas entregas de la saga en las grandes pantallas del cine.

Sin duda una web para que toda fan del gato cósmico quede satisfecha.
www.doraemon-land.com

*** PANDEMONIO**
Irene Fernández nos abre su castillo. En él encontraréis traducciones de mangas realizadas por las colaboradoras de ***Pandemonio***. Estas traducciones incluyen las de **Vampire Princess Miyu**, **Weiss Kreuz**, **Angel Sanctuary**, y el grueso de la obra del estudio *CLAMP* entre otras. El diseño de la web imita al de un castillo siendo las secciones sus distintas estancias. Muy recomendable y un ejemplo a seguir para todas aquellas interesadas en apoyar las traducciones por y para fans.
http://usuarios.tripod.es/mariposarota/Pandemonio/index.htm

*** La Furia Pidgeotto**
Una web nacional sobre el fenómeno **Pokémon** que inaugura la original idea de permitir seleccionar la "versión" (esto es, el diseño general de la página, haciendo un homenaje a las distintas ediciones de **Pokémon** en el mercado) de la misma en la que queremos navegar. Imposible de reseñar por completo, abarca temas que van desde las películas a los videojuegos, pasando por una amplia sección de descargas, pasatiempos, zonas dedicadas al trabajo de fans, secciones internas de la web... Entre muchísimas más opciones. Todo se complementa con un diseño variable pero siempre sencillo y en general atractivo y la facilidad que supondrá para muchas poder acceder a ella en nuestro idioma.
http://fpidgeotto.net

*** Ismael Álvarez Art**
Nos lo tomamos un poco a broma cuando el bueno de *Ismael* rogó que no fuéramos excesivamente crueles con la reseña de su página ya que, como él indicaba, "lo mío es dibujar, no Internet". Lo cierto es que tanto el diseño como el contenido de su página son realmente destacables. Éste último, eso sí, se ciñe y limita al trabajo de *Ismael*, que interesará tanto a todas aquellas que hayan seguido su trayectoria como dibujante como a las pocas curiosas que quieran saber de quién se trata. Con una pequeña lista de servicios que completan el sitio, no podemos sino felicitar al Sr. *Álvarez* por el trabajo realizado (¿lo ves? En el fondo no

ha sido tan malo... ^ ^).
http://dreamers.com/ismaelalvarez/

*** Studio Y Gallery · Wicked Version**
Raika y *Rei* son las dos componentes del alocado *Studio Y*, dos chicas mexicanas que quieren darse a conocer junto con su trabajo en una página cuyo diseño nos ha sorprendido sobremanera. No exageramos cuando decimos que la visita a esta página es, junto a las anteriores, obligada. Comienzan su andadura publicando en esta página su trabajo hasta la fecha en distintas galerías y con tímidas primeras apariciones como la sección de descargas, que promete ser ampliada. Una página que os hará pasar un rato entretenido por su divertido y original contenido. No en vano, es la página destacada del mes de entre las que nos dais a conocer. ¡Felicidades por el esfuerzo!
http://studioy.net

#SHOJO-MANGA
La administradora *_akane* (también conocida como *MissRain*) continúa la labor iniciada hace poco a la hora de dar a conocer nuevos canales de IRC Hispano. Su canal ***#shojo-manga*** intenta ofrecer un sitio para hablar sobre un género que cautiva a su creadora y sin duda a muchas de nuestras lectoras. Su acceso, una vez entrado en el IRC Hispano, es bastante sencillo: tan sólo tendréis que teclear ***/j #shojo-manga***. Ante cualquier incidencia, podéis hablar con la administradora. Un saludo y gracias por tu colaboración, _akane, ¡nos vemos en La Red!

Lo mismo va por el resto de vosotras. Un mes más, damos la sección Internet por terminada. Nos vemos en estas mismas páginas el mes que viene. ¡Hasta entonces!

CJ González "Krestas"
krestas@terra.es
Www.aresinf.com/minami

PD: Un agradecimiento muy especial a ^ ^ *Utena* ^ ^, sin la que no habría sido posible realizar la sección de este mes.

MORNING MUSUME

Érase una vez un grupo de chicas que se presentaron a un concurso de la televisión japonesa llamado "Asayan" para aspirantes a ser la nueva sensación del J-pop. Con mucha ilusión y todas sus esperanzas en ello, las jóvenes *Yuko Nakazawa*, *Natsumi Abe*, *Kaori Iida*, *Aya Ishiguro* y *Asuka Fukuda* dieron todo lo que sus hermosas voces les permitían... Y perdieron. Sin embargo, alguien que las vio actuar se fijó en ellas más que en las ganadoras. Se trataba de *Tsunku*, cantante del grupo **Sharan Q**, quien les propuso un trato: si vendían más de 50.000 copias de su single "Ai no Tane" en cinco días, se dedicaría a la producción de su grupo. Y sin más, las jóvenes desplegaron todos sus medios para lograrlo en una tarea de promoción que dejaría pálido a *Santiago Segura*. Y lo lograron. Habían nacido las **Morning Musume**.

Aquello fue Marzo del 97, y a finales de año comenzaron su carrera bajo la tutela de *Tsunku*, quien las convirtió en habituales en las listas de éxito desde el principio. Y aquí es donde empieza lo divertido. En Mayo del 98 entran en el grupo tres nuevas componentes, *Mari Yaguchi*, *Kei Yasuda*, y *Sayaka Ichii*, pasando así a ser ocho, lo cual ya era algo un tanto confuso. En Julio sacan al mercado su primer álbum, titulado "First time". Tras unos sonados éxitos, como "Daite hold on me", "Morning coffe" y "Furusato", *Asuka Fukuda*, una de las **Musumes** originarias, se marcha, ya que el creciente éxito del grupo le quitaba demasiado tiempo de estudio. Tras esta baja pasaron un tiempo más afianzándose en las listas con títulos como "Manatsu no Kousen", su último gran éxito como grupo de idols casi normal. Y es poco después, en Septiembre del 99, cuando entra *Maki Goto*, la cual se convertiría en el centro del grupo con tan sólo quince años, desbancando en popularidad incluso a su líder vocal, *Natsumi Abe*. Y aquí es donde las **Musume** dan un cambio tanto en su música como en su imagen con el videoclip de su nuevo single "Love Machine", que causó sensación. Por desgracia, fue la ultima aparición de otra de las originarias, *Aya Ishiguro*, que abandonó para casarse con el batería de **Luna Sea**. Las chicas pasaron a ser siete, y lejos de amilanarse salieron adelante con una de las mejores y más divertidas canciones de su carrera, "Koi no dance site", que de nuevo arrasó de forma incontrolada y convirtió a este grupo en las reinas de los karaokes. Y otra vez cambio de formación, pero esta vez a lo grande, porque alcanzaron su récord de componentes con la incorporación de cuatro nuevas chicas: *Rika Ishikawa*, *Hitomi Yoshizawa*, *Ai Kago* y *Nozomi Tsuji*, estas dos últimas de tan sólo doce años. Y ya tenemos once, como veis, lo de la lista de los reyes godos no es nada al lado de esto. Y con este circo montado, sacaron la más divertida de las canciones del grupo, "Happy summer wedding". Justo después se fue *Sayaka Ichii* para componer canciones, y queda la formación tal y como ha estado hasta hace poco, cosechando éxitos como "I wish" o "Renai Revolution 21", la cual estrenaron en Diciembre del 2000, y que ha sido su último single. Comentar por último que hace poco, el 15 de Abril, *Yuko Kanazawa* dejó la formación para seguir en solitario, ya que entre otras cosas, tiene casi 30 años mientras que la edad media del grupo es menos de 18, y las hay incluso de 12. Ahora el liderazgo ha quedado dividido entre *Keiko Yasuda*, que pasa a ser la **Musume** de mayor edad, y *Kaori Iida*, que impone más porque es bastante más alta que las demás (lo cual, la verdad, no es muy difícil).

SUBGRUPOS

Aparte de las **Morning Musume** han surgido varias formaciones paralelas, todas ellas producidas por *Tsunku*, como son **Kiiro5**, **Akagumi4**, **Aoiro7**, **Tanpopo**, **Pucchi Moni**, **Mini Moni**, **Country Musume**, **Coconuts Musume** y las carreras en solitario de *Natsumi Abe*, *Yuko Kanazawa* y desde hace pocos meses, *Maki Goto*. Destacar de todos estos los siguientes:

-**Tanpopo**: grupo en principio más serio, formado por *Kaori Iida*, *Aya Ishiguro* y *Mari Yaguchi*, que tras algunas canciones de calidad como "Motto" o "Tanpopo" y, tras dejar la formación *Aya*, pasó a ser formado por las dos restantes junto con *Ai Kago* y *Rika Ishikawa*, adoptando un aire mucho más divertido en "Otome pasta ni kandou", su último single.

-**Pucchi Moni**: formado en un comienzo por *Maki Goto*, *Keiko Yasuda* y *Sayaka Ichii*, sustituyendo a esta última cuando dejó las **Musume** *Hitomi Yoshizawa*. Al revés que el grupo anterior, éste comenzó con un aire más divertido y gamberro y después se transformó en algo más normalito. De la primera época tenemos "Chokkoto love" y de la segunda "Seishun jidai".

-**Mini moni**: podríamos decir que este grupo es para el público más infantil, ya que lo forman las dos musumes más jóvenes (*Ai* y *Nozomi*, de 12 años de edad) junto con *Mari Yaguchi*, que no desentona nada porque mide metro y medio, y una niña occidental que parece gigantesca al lado de las otras tres. Obviamente, no es un grupo muy serio. ^_^

VÍDEOS

Mención aparte merecen los vídeos de las **Morning Musume**, porque ciertamente aunque al principio eran de lo más normalito, llegó un momento en que pasaron a convertirse en el principal aliciente del grupo. Pasemos a comentar algunos brevemente, y en orden cronológico:

-**Ai no Tane**: su primer single, que tuvo un vídeo de lo más "amateur", con imágenes de ellas por la ciudad y correteando por el campo al más puro estilo *Heidi*. Curioso sin más.

-**Furusato**: Más curioso todavía, ya que aparecen las madres de las **Musume** (no en vano *musume* significa "hija") en un vídeo dedicado a las madres y a la niñez, en el cual podemos ver al final fotos familiares de las componentes del grupo desde que eran bebés hasta casi la adolescencia.

-**Love Machine**: Aquí llega el gran cambio del grupo, y en algo tenía que notarse. La canción en sí dura seis minutos, aunque la versión completa del videoclip dura casi 10. En ella vemos una calle de Japón repleta de gente transitando, donde en los edificios hay carteles del último álbum de las **Musume** en el que aparecen las siete que se mantenían en el vídeo comentado anteriormente. En esos momentos llegan los encargados de cambiar los carteles, y comienzan a pegar los nuevos, que también son del grupo. Ese día era el lanzamiento del nuevo disco y unos fans esperan cerca, mirando cómo colocan los carteles con impaciencia. Para su sorpresa, cuando los carteles están por fin colocados, casi no reconocen a las chicas, e incluso hay una nueva, y tras sus reacciones de sorpresa pasamos al vídeo en sí, con unas **Musume** con un cambio de look realmente notable y una rubia *Maki Goto* que trajo de cabeza a todos los fans del grupo. Para este videoclip, por primera vez, el grupo contó con la infografía para generar los fondos donde se hallan las chicas, moviéndose por unas salas virtuales. La coreografía del vídeo no está todo lo cuidada que debería, pero tiene sus momentos.

-**Koi no dance site**: Es, junto con "Happy summer wedding", uno de los más divertidos del grupo. Durante el vídeo, las **Musume** despliegan al máximo su simpatía y hacen un poco el payaso en la divertida coreografía que crearon para este videoclip. De nuevo los fondos están creados por ordenador, e incluso las propias chicas, que en ocasiones aparecen triplicadas.

-**Happy summer wedding**: Un auténtico desmadre de vídeo en el que todas las chicas están disfrazadas en plan "Sherezade", y lo que más llama la atención es que ison once!, puesto que fue el debut de las cuatro últimas adquisiciones, y *Sayaka* aún no había abandonado el grupo. Es quizás el más divertido.

-**Renai revolution 21**: Mi favorito hasta la fecha, el *look* de las chicas en este vídeo varía de unos trajes futuristas de cuero negro a unos ropajes de lo más llamativo y pintoresco. Las coreografías mejoran notablemente y el ordenador sigue usándose, aunque esta vez también para retocar el color con un resultado muy atractivo.

De los vídeos de los subgrupos, reseñar el "Chokkoto love", una gamberrada que comienza con una parodia del propio "Love machine" y el "Otome pasta ni kandou", muy simpático también.

PELÍCULA, TELEVISIÓN, ANUNCIOS, VIDEOJUEGOS...

Las componentes del grupo cuentan en su haber también con una película llamada **Pinch runner** en la que las Musume participan en un duro maratón. Tuvo lugar justo después de que dejase el grupo *Aya Ishiguro* y antes de que entrasen las cuatro componentes nuevas.

En cuanto a sus apariciones en televisión, son numerosísimas, sobre todo en época de promoción, o sea, casi siempre, pues entre los grupos, las solistas y demás siempre están de actualidad. De hecho, se podría considerar que las Musume son ya toda una institución. Por ejemplo, durante las Olimpiadas de Sydney aparecían por la televisión animando a los participantes japoneses; cuando el Cirque du Soleil llegó a Japón, fueron ellas quienes lo promocionaron y quienes hacían los anuncios de televisión. Y es que ésa es otra, porque estas chicas hacen más anuncios que un futbolista: se encargan de los spots de una cadena de comida rápida japonesa (que suelen ser muy divertidos, ya que interpretan a una especie de duendecillos vestidos como **Devilhunter Yoko**, pero con alitas de ángel que mueven alegremente mientras no paran de tragar la comida del restaurante ^_^), también tienen más de 12 anuncios distintos publicitando unas chocolatinas llamadas Pocky, muy similares a las que aquí conocemos como "Mikado"; han hecho varios anuncios también para Polaroid, todos muy simpáticos; *Natsumi* tiene contrato con una marca de champú, etc.

Y cómo no, reseñar también el videojuego con el que nos han obsequiado para la Playstation 2, llamado **Space Venus**, en el que, entre otras cosas, podremos editar nuestros propios vídeos musicales con ellas. Y si os parecía poco, esta primavera han estrenado un musical, **Love Century,** en el que hicieron un casting para buscar más chicas que acompañen a las del grupo y algunos empiezan a murmurar sobre que si esas chicas seguirán con ellas cuando el musical termine. Como veis, esta formación llega mucho más allá que los grupos de idols corrientes...

Además han sacado al mercado recientemente dos libros de fotos, titulados **Red** y **Green**, uno con imágenes de los conciertos y de la vida profesional de las chicas, y otro más en plan idols, con fotos más de estudio. Algunos dicen que estos libros son editados como adiós a quien fue su líder durante todo este tiempo, *Yuko*.

Y AHORA... EL MANGA

Pues sí, y hasta diría que ha tardado. La revista japonesa Nakayoshi ha comenzado en Julio a publicar **Musume. Monogatari** (**Musume. La historia**), en el que como su propio título indica, se contará la historia de este curioso grupo de j-pop que ha llegado a tales cotas de fama. El manga está siendo dibujado por *Yukata Kamisaki*, con un estilo shojo (lógico, pues la revista es de ese género). Habrá que ver cuánta libertad se toman para contar la historia de estas chicas, pero sin duda hay material. Lo cierto es que tampoco es la primera vez que las llevan al manga, ya que las **Mini moni** ya tienen un manga en la revista Shogaku 2-nensei desde hace algo más de tiempo. Si les da ahora por hacer un manga por cada subgrupo, esto será más largo que **Dragon Ball** ^_^.

Roberto Raba

ANIME TOP 30

Seguimos sin grandes variaciones otro mes más. Hay una única novedad en nuestro Top y para variar es una canción de **Rurôni Kenshin**: "Kimi ni Fureru Dakede"; llevaba muchos meses escalando desde las profundidades de la lista y este mes por fin ha logrado estar entre las elegidas. Otra cosa destacable, entre las muchas subidas y bajadas, es que "Give a Reason" ha desbancado del segundo lugar a la eterna "Tesis del Ángel Cruel" y, voto a voto, marcha hacia el número 1. ¿Llegará el próximo mes? Quién sabe. También tengo que hacer una mención a la entrada de la semana (aunque más abajo del Top 30), que no es otra que "Will", el opening de la serie recién estrenada en Locomotion, **Soul Hunter**. Ha sido una canción muy votada en el último mes, y seguro que pronto estará entre las 30 primeras.

Por cierto que a l@s que nos pedís letras de canciones o las canciones mismas en MP3, deciros que, desafortunadamente es imposible atender toooodas las peticiones (éste que escribe intenta complacer a las que puede... ¡pero ni el Oráculo de Okinawa es omnipotente!)... (atender las peticiones, ojo... que Lázaro atiende a las demás ;-)), así que os rogamos paciencia si nos retrasamos un poquillo en responderos. Domo arigatô gozaimasu. Sin mas dilación, aquí están los resultados de la votación (mira, pareado y todo):

1- 1/3 no Junjô na Kanjô (**Rurôni Kenshin - END**)
2- Give a Reason (**Slayers Next - OP**)
3- Zankokuna Tenshi no Teese (**Evangelion - OP**)
4- Rinbu- Revolution (**Shôjo Kakumei Utena - OP**)
5- Duvet (**Serial Experiments Lain - OP**)
6- Platina (**Card Captor Sakura - OP**)
7- Get Along (**Slayers - OP**)
8- Heart of Sword (**R. Kenshin - END**)
9- It´s Gonna Rain! (**R. Kenshin - END**)
10- Adesso e Fortuna (**Record of Lodoss War - OP**)

11- Toki ni Aiwa (**Utena- Adolescence Mokoshiroku - IS**)
12- The 4Th Avenue Cafe (**R. Kenshin - END**)
13- A Piece of Love (**Ranma ½ - Kessen Togenkyô! Hanayome ô Torimodose! - END**)
14- Mystic Eyes (**Tenkuu no Escaflowne - END**)
15- White Reflection (**Gundam W- Endless Walzt - OP**)
16- Succesful Mission (**Saber Marionette J - OP**)
17- Dame! (**R. Kenshin - OP**)
18- Blurry Eyes (**DNA² - OP**)
20- Breeze (**Slayers Try - OP**)

21- Truth -a great detective of love- (**M. Conan - OP**)
22- Yakusokuna Iranai (**Escaflowne - OP**)
23- Mononoke (**Mononoke Hime - IS**)
24- Tobira ô Akaete (**C. C. Sakura - OP**)
25- Moment (**Marmalade Boy - IS**)
26- X² (**X-1999 - IM**)
27- Kagami no Naka no Actress (**KOR - OP**)
28- Jajauma ni Sasenaide (**Ranma 1/2 - OP**)
29- Kimi ni Fureru Dakede (**R. Kenshin - IS**)
30- Get Wild! (**City Hunter - END**)

Kimi Ni Fureru Dake De
Just Touched By You

Tomedonaku afurete
Koboreru namida no kazu hodo
Yarusenai koto mo nai
Zutto hateshinai boku no ai

Baby Sou sa Karada ga tokeru kurai no
Atsui munasawagi ni makasete Woo
Nani mo ka mo koete yukou

Ah- Kimi ni fureru tabi ni kimi e to chikazuite
Ah- Kimi wo kanjita mama boku wa mitasarete
Takamatte iku kokoro wo tashikameru you ni
Kimi wo tsuyoku dakishimeru yo
Suyoku

Imi mo naku sakende
Kowaresou na kokoro nando mo
Nagusameru you ni
Sotto tsutsumikomu kimi no ai

Baby Sou sa Itoshii sono sugata ga
Donna toki ni mo boku wo sasou Woo
Nani mo ka mo wasureru hodo

Ah- Kimi ni fureru tabi ni kimi e to chikazuite
Ah- Kimi wo kanjita mama boku wa mitasarete
Takamatte iku futari no omomuku mama ni
Kimi wo tsuyoku dakishimeru yo
Suyoku

Ah- Kimi ni fureru dake de kokoro wa hazunde
Ah- Kimi ni fureru dake de boku wa mitasarete
Takamatte iku kokoro wo tashikameru you ni
Motto tsuyoku... Yeah
Suyoku

Ah- Kimi ni fureru dake de kokoro wa hazunde
Ah- kimi ni fureru dake de boku wa mitasareru
Ima wa tada kono kimochi wo tayasanai you ni
Kimi wo tsuyoku dakishimeru yo Dakishimeru yo
Suyoku

Ya sabéis que si queréis participar sólo tenéis que mandar vuestras votaciones, bien por email a: *curro2@wanadoo.es* (con "anime top 30" en el subject) o bien por carta corriente y moliente a: Manuel Ortega C/Zabaleta 16. 1ºC. Madrid 28002 (indicando por algún lado Anime Top 30, también). Podéis mandar hasta 30 canciones (preferentemente sólo temas vocales); no hace falta que sepáis el título completo: si no lo sabéis, nos decís dónde la habéis oído (por ejemplo: El tercer ending de **El Guerrero Samurai**) y la *Base de Datos Celestial* y el *Oráculo de Okinawa* averiguarán el nombre de la canción (o morirán en el intento, ¡voto a Brios!). Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel Ortega (AKA Curro)

LA MODA VERANIEGA

Bienvenidos a esta nueva sección durante la cual intentaré repasar algo que estamos más que hartos de ver y que muchas veces no nos pasa desapercibido: cómo van vestidos los personajes de manga, siempre que no sea manga erótico, claro ^_^.

Es cierto que una de las tareas de los mangakas es definir a sus personajes en el plano personal, pero también a la hora de realizar esta tarea han de acompañarlos de una vestimenta acorde a su personalidad, incluso muchas veces un personaje sin su "traje" habitual pierde parte de esa empatía que enfoca hacia el público.

Claro está que sería imposible, al menos en esta revista, analizar cada uno de los personajes de manga y su vestuario, de modo que lo que vamos a ir haciendo es hablar sobre el tema por géneros, ya que no podemos comparar la moda de **I´´s** con la de **Dragon Quest** (cualquiera de las partes...). En esta primera entrega: la moda en verano.

En todo manga de larga duración (y sobre todo si es comedia estudiantil) tarde o temprano llega... el verano. Y digo la comedia estudiantil porque por ejemplo en el género de mechas no creo que en verano el EVA 01 se ponga pantalón corto...o sí.

El caso es que en comedia estudiantil, a diferencia de la ropa normal de todo el año, es un poco difícil diferenciar los mangas de los 80 de los de los 90. ¿Por qué? Básicamente la culpa la tienen los chicos. Y es que casi siempre es lo mismo: camiseta de manga corta donde lo único que cambia es el dibujo o color de ésta. Lo que sí cambia un poco son los pantalones cortos, hemos pasado del típico pantalón corto de chandal (que además es más fácil de dibujar...) o tejano a los pantalones de explorador o también aquellos un poco a la altura de las rodillas, pero nada más.

En las chicas ¿es diferente? Apenas.Y esta vez no depende del dibujante ni de si está en la playa o en la ciudad, las chicas suelen llevar la falda un poco más corta de lo normal, camiseta y puede (pocas veces) algún conjuntito de verano diseñado por el dibujante o algún amigo o colaborador. Y es que por no variar no varía ni el carácter. ¿Recordáis que decíamos que según el carácter y personalidad del personaje éste viste diferente? Pues en verano no, luego os lo demuestro.

Entonces os preguntaréis ¿qué hago yo leyendo esto?, ¿dónde está la moda en verano? Sin lugar a dudas, en los trajes de baño. Sí. En referencia a la época, pasamos de un bañador (en el caso de **Touch**) que cubre todo el torso de la chica, mientras que ahora... ¡buf! sólo les basta con un pañuelo ^_^ (¿y para qué quieren más? Jejeje). Aunque, todo hay que decirlo, depende de lo atrevido que sea el manga. **Kimagure Orange Road** es de los 80 y los trajes de baño eran algo sexys. Pero no os dejéis influenciar por esto porque en **Ranma**... ¡ay! ¿Quién no ha visto los trajes de baño de **Ranma 1/2**?

Bueno y todo esto en referencia a las chicas, porque ¿en qué ha cambiado la moda de los chicos? Sólo en dos cosas: se pasa de un bañador tipo slip a uno de pantalon corto y por otro lado los protas babean más ahora ante las tías (que a su vez llevan bikinis cada vez más pequeños -ver cualquier manga de *Katsura* para los ejemplos-).

Y es cierto, como decía anteriormente, personajes tan modositos como *Katsumi* (**Ranma ½**) dejan prendados a media playa con esos bikinis tan ajustados y atrevidos. Hay personajes que empiezan a ser realmente atractivos en la playa, de modo que durante ese tiempo, durante el verano, pasan de ser chicas románticas (a nuestros ojos) a ser un prototipo algo más "sesuarl", como serían también el caso de *Belldandy* y las chicas de **¡Estás Arrestado!**

Tampoco depende del tipo de autor. Porque cuando llega el verano a un manga se parece a un pacto en casa de Gran Hermano, ya que semeja que todos los autores se han puesto de acuerdo: llega el verano, las vamos a desnudar (hasta cierto punto, claro). Aunque este punto se puede llegar a sobrepasar, hace poco he empezado a ver top-less de algunas protagonistas. Así, cuando llegue el primer manga nudista y no sea hentai (que será raro) me avisáis...

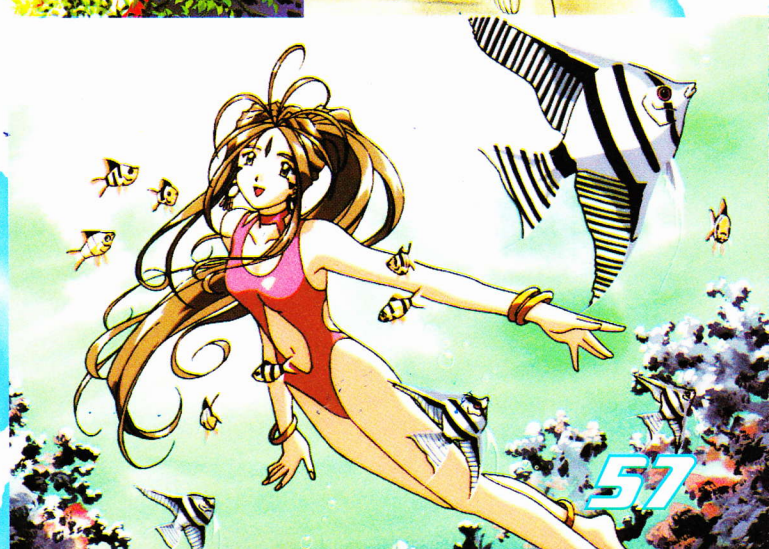
También hemos de tener en cuenta que lo de la playa no es muy usual, ya que aunque millones de japoneses van a la playa, la tradición es ir o bien a las aguas termales u otros baños públicos, ya sabéis, por la tradición y todo eso.

Así que de lo que en parte depende es de la historia, de este modo, por mucho que el autor intente poner sexy a la prota en traje de baño si la historia en ese momento en la playa o piscina no se centra en ella sino en alguna conversación o hecho se pierde la importancia de lo que lleve puesto. Aunque en **I´´s** eso no pasa NUNCA.

Siendo así, la moda ha pasado de unos trajes de baño que cubren más a los típicos pañuelos que hacen de parte superior de bikinis (ya sabéis, ese par de tiritas que llevan las chicas en los pechos...) acompañados de un tanga, el cual en ocasiones es cubierto por el dichoso pañuelito con adornos florales o de muchos colores. Vamos, que el cambio de moda en 20 años se define en una frase: "cuanta menos tela, mejor".

Así, para acabar, nos centramos en lo dicho anteriormente, y es que cuando llega el verano a la comedia estudiantil la ropa de ciudad da lo mismo, lo importante es el momento en que los protas van a la playa o piscina, el autor va a demostrar su talento porque ha de enseñar las partes "cautivadoras" tanto del hombre como de la mujer, su saber vestir de ese período del manga en los trajes de baño. Siendo éstos no un reflejo de la personalidad, ni de la historia, ni del lugar, sino de una sola cosa... ha llegado el verano y los personajes se han de refrescar y ponerse cómodos ¿por qué? porque hace calor, no te jode...

Paco Hernández



¿Quieres sentirte todo un detective?
¡Pues ayuda a Conan a resolver este caso!

El asesinato del octavo piso

Un lunes por la mañana, en la partida de Shinjuku, *Conan, Ran* y *Kojiro* se dirigen a la Mertrait Corporation, una empresa dedicada al reciclaje. El día anterior, *Kojiro* había recibido la llamada de *Katsuya Hideyama*, presidente de la corporación y viejo amigo suyo, para investigar una serie de robos en los archivos de la compañía.

9: 00 de la mañana.

Conan: ¡Vaya! Qué edificio más pequeño, sólo tiene 10 plantas.

Ran: Es que aunque es una gran compañía, ésta es sólo una de las filiales.

Nuestros amigos entran, pero parece no haber nadie, eso sí, se oye el estruendo de unas máquinas.

Kojiro: ¡Cuánto ruido! ¿Y dónde está la gente?

"Hasta las nueve y media no empieza a llegar nadie, ahora están todos desayunando", la voz procedía del fondo del pasillo, donde se podía observar la figura de una joven menuda y delgada.

Joven: ¡Konnichiwa!, usted debe ser el amigo detective del señor *Hideyama*. Me llamo *Nimae* y soy la secretaria del presidente. Me ha dicho que les acompañase hasta su despacho en cuanto lleguen. Perdonen mi retraso, es que acabo de bajar corriendo por las escaleras.

Kojiro: Tranquila, acabamos de llegar, y sólo pasa un minuto de las nueve, este *Katsuya* se ha vuelto muy refinado, jajajaja.

Ran se disponía a llamar al ascensor cuando...

Nimae: No señorita, el ascensor está bloqueado a causa de las obras, hay que subir por las escaleras. Este cartel... : la chica cogió un cartel escondido detrás de la papelera que ponía "No funciona" y lo volvió a colocar en la puerta del ascensor: algún bromista lo habrá quitado.

Conan: ¿Y en qué piso tiene el presidente su despacho?

Nimae: En el octavo.

Un estrepitoso "¡¡Quéeee!!" de *Kojiro, Ran* y *Conan* llenó todo el vestíbulo.

Así pues se dispusieron a subir cuando observaron que tres figuras descendían por las escaleras. Pese a llevar sus piernas manchadas de arena vestían elegantes trajes.

- *Gosho Ahoyama*: 25 años, director de producción.
- *Izumi Matsumoto*: 27 años, jefe de personal.
- *Rumiko Takahashi*: 25 años, relaciones públicas.

Nimae: : ¿De dónde venís?

Rumiko: Venimos del despacho del Sr. *Hideyama*, pero como aún no ha llegado hemos bajado a tomar un café.

Nimae: Es muy raro que aún no haya llegado, me dijo que a las nueve estaría en su despacho, de todas formas hay que volver a subir, dijo que necesitaba que estuviésemos todos reunidos cuando llegase el detective. Mientras llega nos leeremos los documentos que le he dejado esta mañana.

Después de los respectivos saludos se disponían a subir cuando de repente se oyó el sonido de un timbre, igual que el que hace el ascensor al llegar al piso al cual se ha llamado. El ascensor que *Ran* había llamado acababa de llegar a su destino, pero no estaba vacío, en su interior se podía observar una figura en el suelo.

Kojiro: ¡*Katsuya*!

Pero era demasiado tarde, el presidente de Mertrait Corporation había muerto de un disparo en la cabeza.

Conan: Aún está caliente, y hay poca sangre, aún se huele la pólvora, este hombre ha muerto hace pocos minutos.

¡¡Don!!! El golpe de *Kojiro* se hizo sentir por todo el pasillo. "¡¡Enano apártate de aquí!!". *Conan*, aún con la lagrimilla que se le saltaba del golpe sufrido, no podía dejar de pensar en una cosa: "Si no hay nadie más en el edificio y acaba de ser asesinado es posible que el asesino esté entre nosotros". El inspector *Megure* no tardó en llegar y se empezaron a hacer las correspondientes preguntas.

Gosho: Yo subí a las nueve, pero no había nadie, así que volví a bajar al séptimo a hacerme un café, pero la cafetera estaba estropeada, de modo que decidí bajar a la cafetería de la planta baja. Y sí, estaba solo hasta que en el tercer piso me encontré a mis dos compañeros que también bajaban.

Rumiko: Yo llegué a las nueve menos diez, hora en que empiezan las obras, y como me dolían mucho las piernas tardé mucho en subir, pero no llegué hasta arriba, en el tercer piso me encontré al señor *Matsumoto* que me dijo que *Hideyama* aún no había llegado así que me bajé otra vez con él.

"¡Qué chulos, y qué negro más bonito!", *Conan* se despistó un momento de las entrevistas a ver qué pasaba. *Ran* estaba admirando los zapatos nuevos de *Nimae*. "Mujeres", pensó el pequeño detective.

Izumi: Yo me subí al séptimo piso, me hice un café y bajé de nuevo al sexto a trabajar, esperando que el señor *Hideyama* me llamase, pero como eran las nueve y no me habían dicho nada bajé a la cafetería y me encontré en el tercer piso con *Rumiko*.

Conan se acercó mientras al ascensor y pudo observar el casquete de bala en el ascensor.

Conan: Vaya, le han disparado a bocajarro. Pobre hombre.

Kojiro: Lo dudo renacuajo, mi amigo era cinturón negro de judo como yo, nadie a esa distancia le podría haber atacado sin que él se defendiese.

Conan: Igual es que conocía al asesino...

Kojiro: ¡¡Te digo que no!! Aunque lo conociera nadie le puede pillar desprevenido. Y yo encontraré al asesino, lo juro *Katsuya*.

Nimae: No quiero culpar a nadie, pero *Izumi*, *Gosho* y *Rumiko* son del club de judo del sr. *Hideyama*.
Conan: Así que cualquiera podría haberle atacado.

Seguidamente todos, incluyendo los sospechosos, subieron hasta el octavo piso.
Conan: Estoy hecho polvo.
Ran: Vaya con las obras del segundo piso, me han puesto todos los pies perdidos de arena. Joder, y no se va, aaah se me ha pegado. *Conan* pensó: "Mujeres".
Conan: Mmm... por cierto, señorita Nimae, ¿qué hay en el séptimo piso?
Nimae: Está el archivo central
Conan: Es el que robaban, ¿no?
Nimae: Sí, un chico muy despierto, ¿eh?
Conan: Sí, jejeje... por cierto -*Conan* se gira a todo el mundo-, ahora que me acuerdo, Señor *Matsumoto*
Izumi: ¿Sí, pequeño?
Conan: ¿Cómo pudo tomarse un café en el séptimo piso si la cafetera estaba estropeada?

La cara de *Matsumoto* adquirió rápidamente un color pálido y un sudor frío recorrió todo su cuerpo mientras pensaba en una frase conocida por todos: "Maldito crío".
Kojiro: ¡¡Ajá!! Así que fue usted, ¡usted lo mató! Ha fallado en su coartada.
Izumi: No, no le maté, lo juro, yo no fui, ¡por favor créanme!
Ran: Ahora lo veo claro, en el séptimo está el archivo, usted robaba los documentos, seguramente el señor *Hideyama* nos lo iba a decir y usted lo mató.
Izumi: No, bueno, ¡sí! Yo robaba los documentos, ¡¡pero yo no he matado a nadie!!

Las palabras de *Matsumoto* se perdieron en el viento mientras la policía se lo llevaba arrestado. Aun así, *Conan* no estaba muy convencido, "él no es el asesino, sé quién ha sido, pero no sé demostrar cómo pudo matarlo, nadie puede bajar tantos pisos de una manera tan rápida".

Martes. 9: 00 de la mañana.
Al día siguiente *Ran*, *Kojiro* y *Conan* volvían al despacho del difunto presidente de la Mertrait Corporation para recoger unos papeles para la investigación. Esta vez el ascensor, una vez recogidas las pruebas, ya funcionaba, así que subieron al octavo piso.

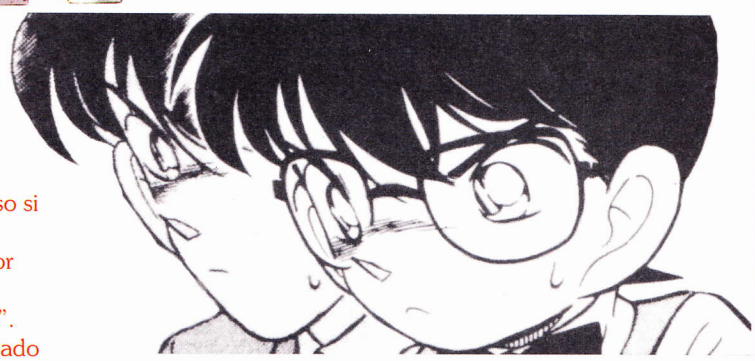
Kojiro: ¡¡Agghh!! Joder con el sol de las narices.

Habían llegado al octavo piso. Después de abrirse la puerta, *Kojiro* había sido deslumbrado por el sol y delante de ellos se podía ver la puerta del despacho.
Conan: ¡Dios mío! Tengo... tengo que ir un momento al lavabo.
Kojiro: ¡Pues no tardes!

Conan desapareció a lo largo del pasillo y se introdujo en el primer despacho que vio que tenía teléfono, lo descolgó, seguidamente acercó su pajarita al micrófono, cambio el tono de voz con el de *Kojiro* y dijo....
Conan: ¿Inspector *Megure*? Sí, soy *Kojiro*, por favor, en diez minutos le espero en el vestíbulo de la Mertrait Corporation, ¡ah!, y traiga a todos los sospechosos...¿que por qué? Muy fácil, porque ya sé quién es el asesino.

¡¡*Conan* ya sabe quién asesinó al señor *Hideyama*!! ¿Y tú?

Paco Hernández



Y EL ASESINO ES...

(Píllate un espejo para leer esto bien. DESPUÉS de haber pensado, nada de la opción fácil)

Las obras empiezan a las nueve menos diez de la mañana, el presidente fue asesinado a las nueve en punto, cuando todos estaban en el edificio. En el segundo piso hay obras, por lo cual, y más si no funciona el ascensor, todo el mundo ha de pasar por ellas para llevar al octavo. A causa de las obras todo el que pasa por el segundo piso queda manchado de arena. Todos, excepto una persona, Nimae. Está, cuando hablaba con Ran, tenía los zapatos limpios, y parece ser que la arena de las obras (como dijo Ran) una vez se engancha es difícil que se despegue. Así pues nunca llegó ni a subir ni a bajar por las escaleras. Al llegar a las nueve menos cinco Nimae activó el ascensor, quitó el cartel de "No Funciona" (por eso sabía que estaba escondido detrás de la papelera) y subió a esperar al señor Hideyama, que al ver que el ascensor funcionaba lo cogió. ¿Pero cómo pudo matar una enclenque secretaria a un cinturón negro de judo? Justo a las nueve de la mañana, en el octavo piso la luz del sol entra directa por la ventana y da en la puerta del ascensor. Así cualquier persona queda deslumbrada por la luz, aprovechando esto Nimae le disparó a bocajarro y bajó otra vez con el ascensor para llegar a tiempo a la cita con los detectives (además no se le podría culpar puesto que si fue asesinado a las nueve y ella a las nueve y un minuto estaba abajo era imposible demostrar que había bajado ocho pisos en un minuto), luego hizo que volviera a subir. Mintió al decir que había bajado por las escaleras, primero porque ninguno de sus compañeros la vio y segundo porque no tenía manchados de arena los zapatos. Ella quería que el ascensor permaneciera en el octavo para inculpar a alguno de sus compañeros, pero al llamar Ran al ascensor todo se fue al garete. ¿El móvil del asesinato? Muy fácil, un Nokia. ^_^

MEGA CONCURSO DE COMICS

Minami

BASES

1.- Podrán participar todas las personas no profesionales entre 14 y 30 años, de forma individual o colectiva.
2.- Sólo se admitirán obras inéditas, que serán en blanco y negro. El tema y la técnica son libres. Se admitirán copias de calidad de los originales.
3.- El formato ha de ser mínimo DIN A4 y máximo A3 en vertical. La obra ha de presentarse rotulada y con una extensión mínima de 4 páginas y máxima de 16 por una sola cara y en lengua castellana.
4.- Los trabajos no deben llevar visible el nombre del autor, se presentarán sin firma ni nombre, pero con un título o lema.
5.- Se acompañará con otro sobre con el mismo título o lema en cuyo interior se detallarán los datos personales del autor o autores (nombre, dirección, teléfono, edad y e-mail si se tiene) junto con una fotocopia de su DNI.
6.- Las obras pueden ser presentadas por uno o varios autores de forma conjunta (guionista y dibujante). Se admitirá un máximo de dos obras por autor o grupo, pudiendo una misma persona presentar una obra en solitario y otra como parte de un grupo.
7.- Los premios aún están por determinar, pero serán suscripciones a revistas y varios lotes de manga y vídeos. Además, entre todos los participantes se sortearán cinco vídeos de Detective Conan cortesía de Manga Films.
8.- Las obras se remitirán antes del 15 de septiembre al Apartado de Correos 1221, 02080 de Albacete especificando "concurso de cómic" en el sobre.
9.- Las obras pasarán a ser posesión de ARES Informática s.l., Quien podrá hacer uso de ellas según sus intereses y necesidades.
10.- La participación en este concurso implica la aceptación de todas y cada una de estas bases.

DIBUJO POR ORDENADOR

Hola. Mi nombre es Antonio y lo que en esta página vais a encontrar es un "bonito y didáctico" cursillo sobre el coloreado de ilustraciones con Photoshop. Aparte de la sección en la revista, encontrareis ejemplos en el CD (siempre que sea pertinente). Espero no aburriros mucho con las primeras entregas, porque van a ser totalmente teóricas, pero necesarias para conseguir lo que queremos: ¡Shirow, prepárate que vamos!

EL ORDENADOR

Lo primero, es tener un buen ordenador. Yo uso un K6-2 a 266 MHZ con 64 MB de RAM. Y, aunque a veces se queda un poco parado haciendo las cosas más complicadas, no es desesperante. Eso sí, aseguraos de tener suficiente espacio libre en el disco duro (al menos 1 giga) para no llevaros luego desagradables sorpresas.

En cuanto al software, yo hablaré continuamente refiriéndome al Adobe Photoshop 5.5, aunque si usáis la versión 4 también os valdrá porque las diferencias son mínimas (y en general todos los programas de retoque fotográfico son bastante parecidos).

Y muy importante también, es la resolución que aguanta vuestro monitor. Yo trabajo a 1024x768, ya que a menos resolución la cosa se vuelve realmente incómoda, por culpa de la multitud de ventanas dentro de Photoshop que tendremos abiertas y por el tamaño de la ilustración.

EL ESCANEADO

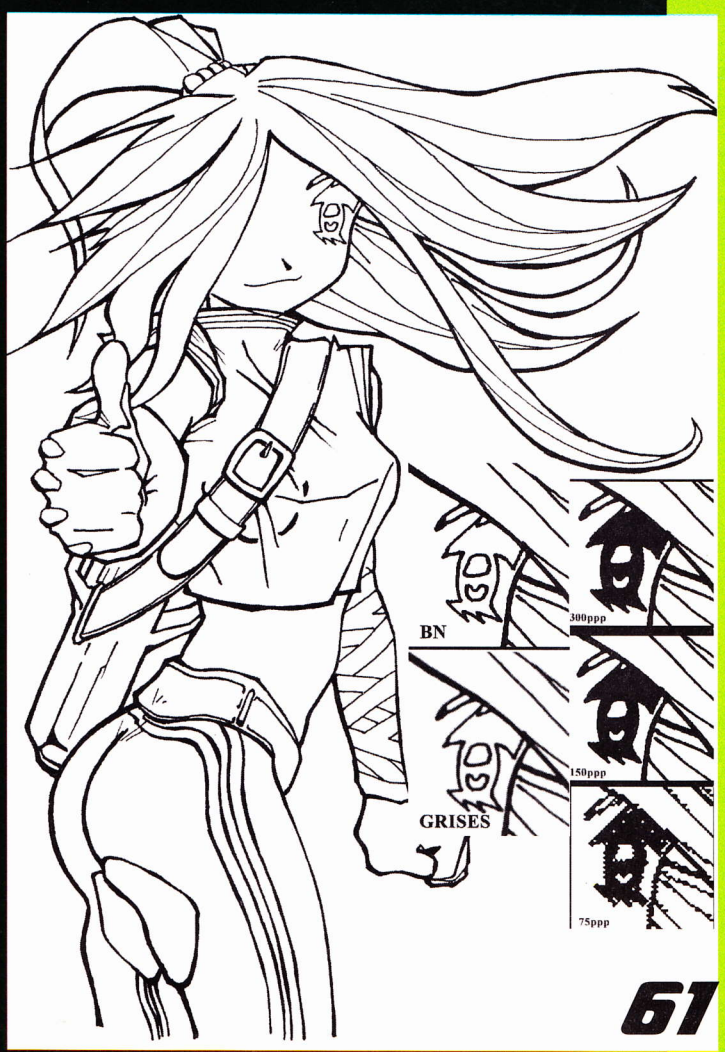
Pues teniendo ya nuestro dibujo, pasaremos a hablar del escaneado. Es importante haber pasado a tinta el dibujo. El dibujo debe estar limpio y libre de restos de lápiz y suciedad y, aunque luego se puede limpiar con el ordenador, yo no lo recomiendo. Yo suelo escanear siempre en BN puro (también llamado *lineart*), pero hay gente que prefiere hacerlo en grises. No lo recomiendo porque quedan los bordes en escalas de grises, y, como veremos más adelante, provoca problemas a la hora de rellenar áreas de la ilustración. Lo más importante a la hora de digitalizar vuestro dibujo es la resolución a la que lo vais a hacer. No es lo mismo que la resolución a la que tenéis el escritorio, ya que ésta se refiere al número de puntos que se usarán para representar una pulgada de papel en el archivo digitalizado. Las imágenes que veis en cualquier publicación editorial suelen estar a 300 puntos por pulgada (a partir de ahora ppp -también se puede encontrar como dpi-), que significa que cada pulgada del dibujo se verá representada en la pantalla con 300 pixels. Si no vais a darle un uso profesional a vuestra ilustración podéis obtener buenos resultados con 200ppp o incluso 150ppp, pero nunca menos. Fijaos que si una pulgada son 2´54 cm, un DINA4 (29´6x21 cm) serían 11´6x8´2 pulgadas, lo que implica una imagen, a 300 ppp, de 3480x2560 pixels. Eso os hará una idea de por qué debemos tener el monitor a la mayor resolución posible. En cuanto al escaneado en sí, si no tenéis escáner, y no conocéis a nadie que lo tenga, existen multitud de cybercafés, imprentas o fotocopiadoras, que escanean lo que sea por un módico precio.

PRIMERAS MANIPULACIONES: FORMATOS Y COLOR

Ahora ya tenemos el Photoshop abierto con nuestra ilustración cargada. Todos sabemos que el JPG es un formato que nos ahorrará espacio, pero que no nos da toda la calidad que desearíamos, así que el formato en el que vamos a guardar nuestros progresos será el nativo de Photoshop: el PSD. Además, más adelante entenderéis porqué el uso de este formato y no el JPG o cualquier otro conocido, sobre todo por su imposibilidad de trabajar con muchas de las herramientas que usaremos. Daos cuenta de que, en sus estados más avanzados, el archivo tomará un tamaño considerable (entre 10 y 30 MB).

En cuanto tengamos la ilustración abierta, nos daremos cuenta de que no se puede colorear porque está en BN. No problemo, iremos al menú "IMAGEN/MODO/ESCALA GRISES" para pasarla primero a grises, y luego a "IMAGEN/MODO/COLOR RGB", y de este modo quedará lista para colorear. Os fijareis en que hay más de un modo de color, pero los únicos que debemos tener en cuenta son el RGB (aka RVA) y el CMYK. El RGB es en el que se basa el funcionamiento de monitores y TVs, pero cuando llevéis vuestro dibujo a imprimir, es mejor (aunque no necesario) que lo transforméis a CMYK, que es la especificación con la que trabajan las imprentas (aunque se recomienda hacerlo al final porque los dibujos en CMYK ocupan más que en RGB).

Aquí acaba esta primera lección. Sé que es un poco pesada, sobre todo para los que conocen todo esto ya, pero tras la siguiente (que tratará de los fundamentos y herramientas de Photoshop) esto empezará a ponerse más interesante. Además, a partir del mes que viene, la sección tendrá dos páginas de la revista. Así que nada más, si tenéis alguna duda o lo que sea podéis escribirme a *tognin@ole.com* o visitar mi web: *www.tognin.tsx.org* . ¡Nos leemos!



¡Hola lectores! Aquí estamos un mes más al pie del cañón. Ahora que ya os habéis leído la revista y estáis al tanto de las novedades y de todo lo que os interesa, podéis leeros la siempre presente sección de correo, que no puede faltar.

He de felicitaros porque como pedí en mi primer correo, me estáis llamando por mi nombre, y eso siempre se agradece mucho. El resto del equipo también agradece las felicitaciones que nos mandáis cada mes. Y como también nos mandáis cartas, vamos a ellas, a ver si me quitan un poco el bochorno del verano.

Lorelai Rodríguez del Llano Díaz (Alcalá de Henares, Madrid). Sí, descuida que estamos enterados de lo de aquel reportaje en Telemadrid. Por desgracia, estamos acostumbrados a este tipo de programas y noticias sobre lo malos que son los dibujos japoneses para la juventud. Estas noticias se dan cada vez que hay escasez de acontecimientos de verdadera relevancia y son noticias de temporada, es decir, que cada cierto tiempo se repiten (como las de la Selectividad, las de la Navidad, la gripe...), y sirven para rellenar tiempo. En la televisión, además, si una noticia no atrae al público, no se da (a no ser, claro, que sea muy, pero muy importante), y el sensacionalismo de este tipo de noticias la verdad es que no pasa nunca de moda. Recuerdo, por ejemplo, como para el estreno de **La Princesa Mononoke**, una cadena de televisión nacional daba la noticia hablando de una película japonesa creada por *Hayao Miyazaki* (hasta ahí bien) que seguía la tradición nipona de ser extremadamente violenta (¡cielos! ¿se referirían a la misma **Mononoke** que yo venero? Al menos eran las mismas imágenes...)

Ya ves, lo único que nos queda es saber discernir por nosotros mismos, con la mano en el corazón, lo que está bien y lo que está mal, y actuar en consecuencia. Y conste que no es tan fácil verle las orejas al lobo.

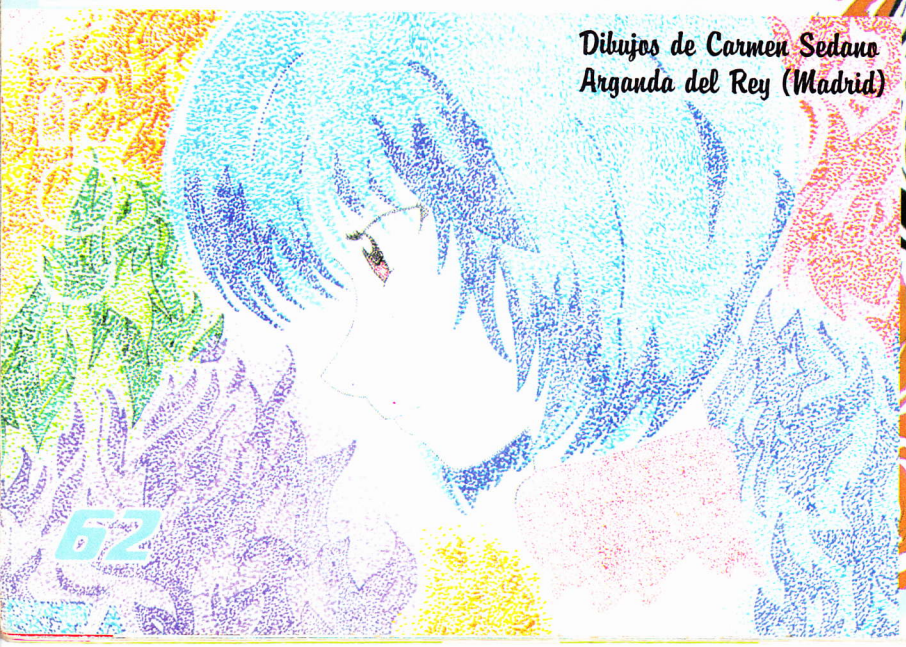
Tania Capdevilla (Rosas, Gerona) Pues... voluntad no te falta, pero es que yo, castellano y gracias. Por favor, absteneos de enviar cartas en la lengua de vuestra comunidad porque no van a ser respondidas. A ti te contesto para advertir a todo el mundo, que se supone que nos tenemos que entender. Avisados quedáis (*NdL: Lo hemos advertido muchas veces, los dialectos están muy bien para hablarlos en la intimidad y con Aznar y todo eso, pero esto es una revista nacional, así que se usa el idioma nacional*).

Fernando Romeiro Mariño (Almendralejo, Badajoz) Pues tienes suerte de tener familia política en Madrid para poder venirte a comprar material, pues sé de buena tinta que Extremadura no anda sobrada de tiendas especializadas, precisamente. De hecho, que se sepa no hay ninguna. Eso sí, Minami llega puntualmente, o esas son las noticias que tenemos. Hubo tiempos en los que no llegaba nada, pero nada, fuera de las ciudades más grandes. Pero eso, por suerte, ya es agua pasada. Ahí quedan, para el recuerdo, las cartas de quejas de muchos *marvelitas*, y las tiras cómicas de *Cels Piñol*, gran amigo de esta casa.

No, no se sabe nada de que se vaya a emitir anime por el futuro canal autonómico de Extremadura (¡aún es pronto!).

Tatiana Sánchez Timán (Cobeña, Madrid) Pues no, me temo que en el j-pop, que yo sepa, no hay nada parecido al grupo **Platero y Tú** (¡espero! ¡perdería mi confianza en esa raza!). El manga de **Jing** no parece que vaya a continuar. A mí también me gustó, je. De **Morning Musume** tienes información en este mismo número.

Sí, se estaba reemitiendo **La Familia Crece**, aunque en las fechas en las que estarás leyendo esto probablemente ya haya terminado. Mmmm, sí, el programa Hyakutake estaba bien,



Dibujos de Carmen Sedano Arganda del Rey (Madrid)

especialmente si lo comparamos con esos que sufren los niños últimamente, que deberían ser declarados crímenes contra la Humanidad.

No te preocupes, tu carta no llevaba muchas faltas de ortografía

Diego Francisco Ramón Laca García (Barcelona) Ya ves que por fin, como muchos venían pidiendo, se ha editado **Card Captor Sakura**, y encima en un formato que es una monada ^_^ . Supongo que ya lo tendrás en tu casa. Sí es verdad que Clamp tiene su público, pero también sus detractores, por lo que definirlas como "las reinas del mambo nipón en España" a lo mejor es un poco exagerado (*NdL: Bastante, de hecho*). Sí que hubo una edición anterior a los tomos de la serie **Luchadoras de Leyenda**, se publicaba, con muchas otras series, dentro de la revista Shonen Mangazine (proyecto que no tuvo el éxito esperado), y no, no era una edición de gran calidad. La de los tomos era mucho, mucho mejor.

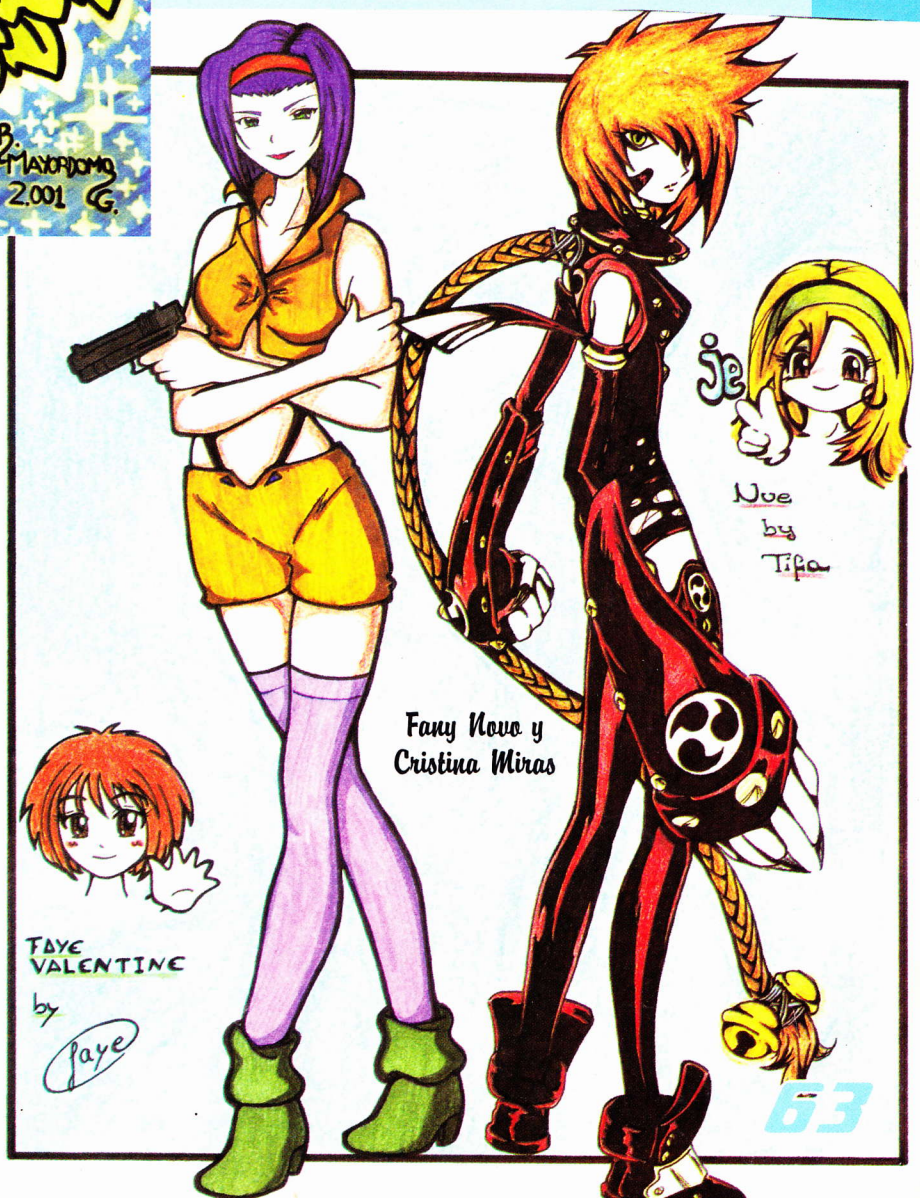
Nuevamente insisto: no puedo desvelar el final de las series. Aunque hayan sido ya publicadas. A muchas personas les reventaría la emoción, si van leyendo despistadas la sección de correo y se encuentran con eso.

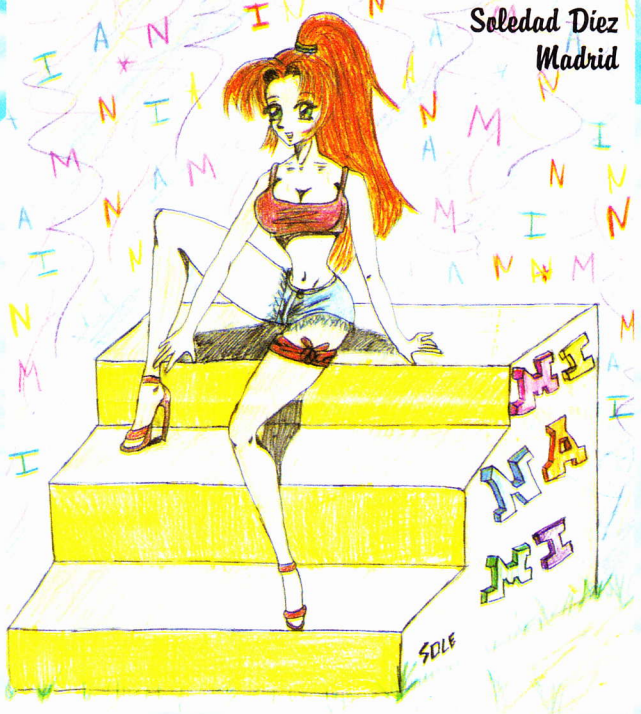
Diego Francisco, como muchos más, nos ha mandado la dirección de su página web para que se la publiquemos y la gente pueda visitarla. Algunos se la habéis pasado otros redactores de Minami, pero no os preocupéis que se las paséis a quien se las paséis, las haremos aparecer aquí. Eso sí, por favor, que las páginas sean de manga, no las de "este soy yo, este es mi perro. Me gustan las chapas antiguas y el manga" porque se sale un poco de la temática de la revista.

La página de **Diego Francisco** es www.outlimit.org/lacamon

Pedro "Perico" Pons (Logroño) Otro que pregunta por **Sakura**. Este titán ha puesto la pregunta en dos folios, por las dos caras, unas quinientas veces, como cuando te castigaban en el colegio a repetir el latinajo que habías escrito incorrectamente (¿nadie más se aprendió de este modo las declinaciones?). Pues sí, ya está publicándose, ya está publicándose, ya está publicándose (*vis ad nauseam*, o sea, hasta aburrir) ¡con preguntarlo una vez me enterabaaaaaaargh!

Mary Iijima (ella pone **Tokio**, pero en el matasellos ponía **Valencia)** Vaya, me alegra ver que alguien se acuerda del veterano fanzine **Manga Zone**. Pues mira, hace mucho que no se tienen noticias de aquel, que no es el mismo (creo) que el que se publica hoy. Al menos, el contenido no tiene nada





que ver. Sí, parece que en alguna autonómica están emitiendo lo de **Conan**. Y esa nueva serie que comentas se llama **Dinozauries** (creo), y se empezó a emitir el 25 de junio, coincidiendo con las vacaciones, que es cuando más dibujos ponen. Pero anime no hay mucho, en las privadas y las públicas.

Los **Corretiempos** no tuvieron mucho éxito. No si los comparas con un **Digimon**, pero algunos fans sí que tienen; discretitos, sí, pero ahí están. Pero no, no podemos calificar de discreto el éxito de "**Campeones**", ¡por favor! ¡Que en su día fue un boom! ¡Si hasta hicieron una votación por los colegios de España a ver si la gente quería **Campeones** o **Supercampeones** (que era una serie similar, pero que caló menos en nuestros corazones)! En fin, que todo esto es pasto del recuerdo, pero se agradece encontrar a gente con memoria por aquí.

Y por esta vez, hemos terminado el correo... quién lo iba a decir. El próximo mes sí que va a haber aluvión de respuestas, sí... la que nos espera, chicos.

Jimina Sabadú

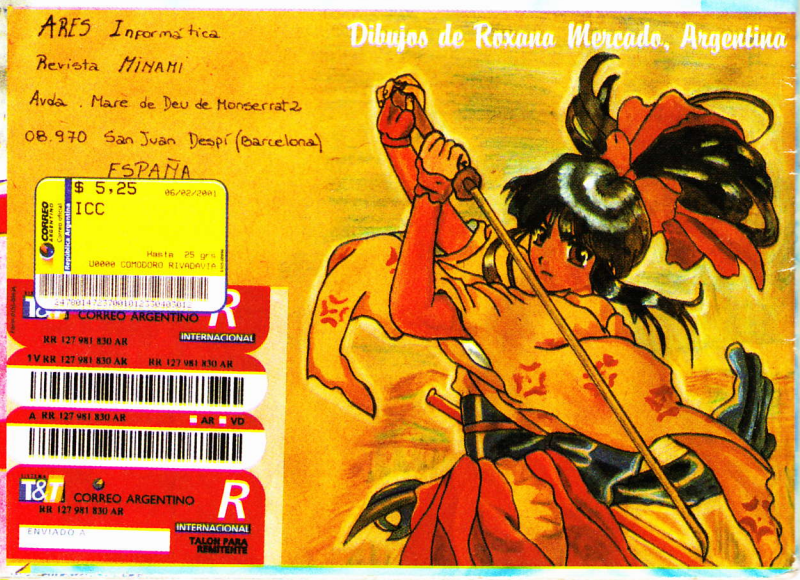
CONTACTOS

"Hola a todos!¿Cómo estáis? Veo que como siempre muy atareados ^.^!Bueno pos a lo que vengo!^_^ Me llamo Soledad, soy de Jerez de la Frontera (Cádiz). ¡Soy una gran fan de Slayers! (Más bien toy loca por Slayers) y me gustaría que me escribieran otakus (me da igual la edad) por Internet, aquí tenéis mi dirección: *reena_inv14@hotmail.com*
También me gusta Marmalade Boy, CCS, Trigun, Sailor Moon,R.Kenshin, y muchas más..."

"Hola soy Sonia Peralta Garrido y escribo desde Villanueva del Arzobispo (Jaén) para ver si podéis publicarme el dibu y la dirección para que me escriban otr@s otakus.
Sonia Peralta Garrido
C/ Extremadura nº 14
C.P. 23330 Villanueva del Arzobispo (Jaén)"

"Hola, queremos felicitarlos por su buen trabajo en la revista. Nos hace inmensamente felices que su revista llegue por acá lejos .Somos dos OTAKUS del lejano país de CHILE, somos MISAKI y SASAKI (de 14 y 13 años, respectivamente). QUEREMOS que publiquen nuestro mail para escribirnos con adict@s a: EVANGELION, y SHOJO, y más especialmente CARDCAPTOR SAKURA, MINTNA BOKURA, SAILOR MOON, MARMALADE BOY, DIGI CHARAT, ANGELIC LAYER, CLAMP en general... que nos escriban principalmente chicas de 12 ó 13años en adelante... qué más, darles las gracias por hacer una revista tan buena como la suya... y el e-mail es: *misakiOkamoto_otaku@hotmail.com* "

"Hola me llamo Jonás Aguilar, tengo 16 años y desde hace poco empecé a interesarme por el manga y el anime aunque no estoy muy familiarizado con el tema así que me gustaría escribirme con gente que sepa algo más que yo. También me gusta mucho dibujar este tipo de dibujos, ahí os mando uno.
Interesados:
Dirección electrónica: *Jonasaguilar@guay.es*
Dirección: C\Justicia nº21 Puente Genil (Córdoba) España"



¡HAZTE CON TODOS!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+450 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD:

FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7540 Ptas. (+450 de gastos de envío)

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

Prepárate para el

APOCALIPSIS

MAGIC El Encuentro®

Campeonato Nacional de Magic: El Encuentro

Pro Tour Barcelona

POKÉMON
JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES

Traducción de Team Roket

En el CD

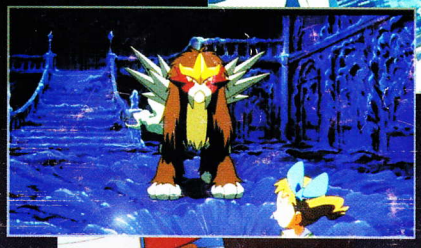
Vídeo exclusivo del Campeonato de España de Magic
Spoiler de todas las cartas
Software para jugar on-line
Script exclusivo para IRC

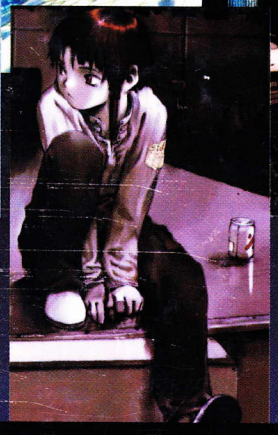
Minami

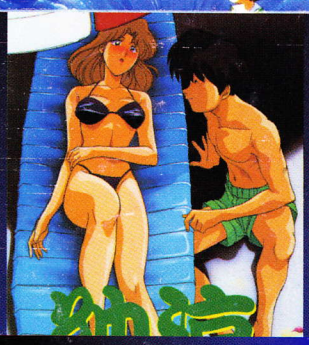
CONTENIDO DEL CD

Imágenes

Se acabaron las búsquedas. Gracias a este CD tendrás la mejor selección de ilustraciones de tus series favoritas siempre a mano.
Detective Conan, Lain, Tomb Raider, Pokémon, Capitán Tylor... A partir de ahora tendrás una completa colección para ver, imprimir, mezclar, retocar... ¡Lo que quieras, son tuyas, tú decides!







Música

En nuestra sección sonora podrás encontrar la selección más representativa de la música de tus series que puedas imaginar. ¡Cuando termines de escuchar nuestro CD serás todo un experto en las bandas sonoras de tus series favoritas!!

Vídeo

¿Te gustaría ver los openings y endings inéditos de Detective Conan? ¿Quieres ver vídeos sin igual de Lain? ¿Y de Capitán Tylor? ¿Y qué tal J-POP de la mano de las Morning Musume? ¡Pues entonces este CD de Minami hará tus sueños realidad! ¡¡Especial atención al vídeo-karaoke de Slayers que os ofrecemos este mes!!

Varios

Aquí encontrarás un completísimo set de herramientas para convertir tu ordenador en toda una estación multimedia. Navegadores de internet, reproductores de vídeo y audio... ¡Todo lo que necesitas está aquí!
Pero no sólo eso, también encontrarás la más selecta recopilación de complementos y divertimentos, como pueden ser diversos vídeos y programillas cachondos, pieles para vestir tu WinAmp a tu gusto, complementos para Windows, curiosidades... Y, por si fuera poco, si buscáis bien puede que encontréis hentai, je, je, je...

Este CD se entrega conjunta e inseparablemente con la revista Minami. Prohibida su venta por separado. Este CD contiene material no apto para menores.

Minami 19

SIN VIRUS
GARANTIZADO POR
SYMANTEC
NORTON ANTIVIRUS